JOYSTICK 162

Joystick 162

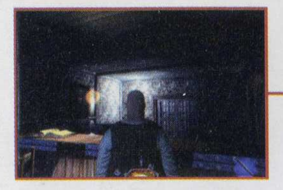
SOLUTION COMPLÈTE

DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS

Joystick-162

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 162

SOMMAIRE







J'aime la série des Thief (Dark Project dans nos contrées), et ce troisième épisode fait plaisir à voir. Bien sûr, la vue à la troisième personne ou encore la possibilité de tuer les gardes sans malus nuisent gravement au concept original. Mais rien ne vous empêche de vous fixer des limites, comme dans Hitman 3, en y jouant en reprenant les règles des deux premiers épisodes. C'est ce que je vous propose dans ce booklet : une dissection des niveaux en mode Expert avec des gardes assommés le long de la route. Le plaisir en est décuplé et on suit les aventures de Garrett comme aux premiers jours. Il est clair que le développement simultané Xbox/PC n'a pas joué en faveur de ce titre sur nos machines. La simplification du gameplay et des niveaux afin de plaire à un plus large public n'est pas vraiment du goût des joueurs PC. Mais si les ventes suivent et que ça permet de lancer le développement de Thief IV, autant accepter ce sacrifice, non ?

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit au numéro 162 de Joystick, à paraître fin août, ne peut être vendu séparément.

Dark Project : Deadly Shadows

Retrouvez Garrett dans une dizaine de nouvelles missions qui vous permettront de découvrir le destin du célèbre voleur.

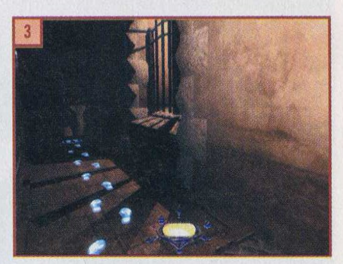
CONSEILS GÉNÉRAUX

• Pour crocheter les serrures, il vous suffit d'essayer les quatre points cardinaux et de cliquer quand il y a un tremblement. Sachez que cela ne sert à rien de soulever les outils : tout se passe dans le plan de la serrure.

•Installez la dernière mise à jour 1.1 pour corriger le problème de niveau de difficulté. En effet, il se replace sur NORMAL après un chargement de sauvegarde ou un changement de zone.







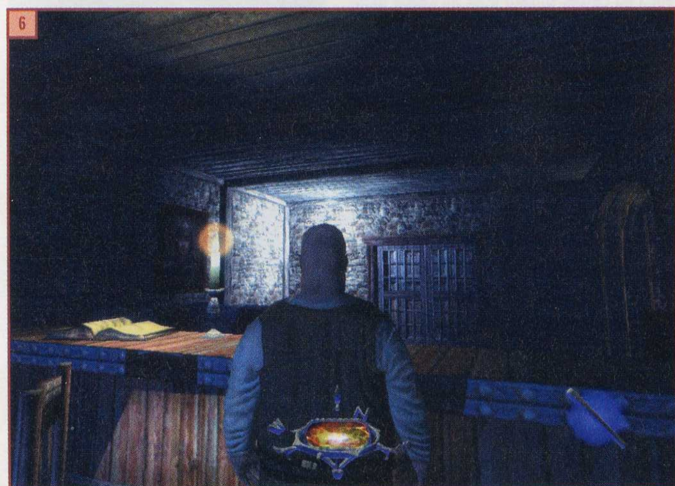


MISSION D'ENTRAÎNEMENT : L'AUBERGE DU HÉRON BLEU

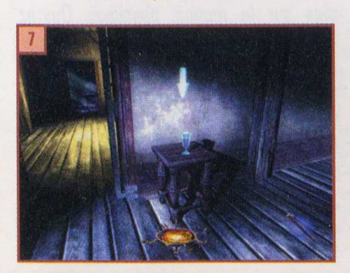
Vous avez juste à suivre les indications à l'écran pour finir cette mission. Vous ne pouvez pas perdre et si vous manquez un objectif, le jeu vous demandera de le recommencer. Seul le mode de difficulté normal est accessible.
Vous commencez dans une rue. Suivez les empreintes de pas sur le sol pour apprendre les bases de la furtivité (photo 1). Restez dans l'ombre puis dirigez-vous au cercle suivant pour en savoir plus sur les gardes qui patrouillent. Suivez le chemin en vous assurant que le garde ne regarde pas dans votre direction quand vous avancez (photo 2). La prochaine étape du tutorial vous emmène face à une plaque de métal. Utilisez la touche pour marcher sur la pointe des pieds et allez près du passage au fond (photo 3). Accroupissez-vous et entrez dans l'auberge. Descendez les escaliers pour toucher le tonneau et ainsi, en apprendre plus sur le moteur physique. Ouvrez ensuite la porte et avancez dans le couloir. Vous allez en savoir davantage sur les flèches à eau. Tirez sur la torche avec une de ces flèches (photo 4) et ramassez la flèche à eau qui apparaît pour compléter votre stock (vous pouvez avoir jusqu'à 25 flèches à eau). Avancez vers les caisses pour apprendre à escalader. Sautez des caisses pour continuer votre







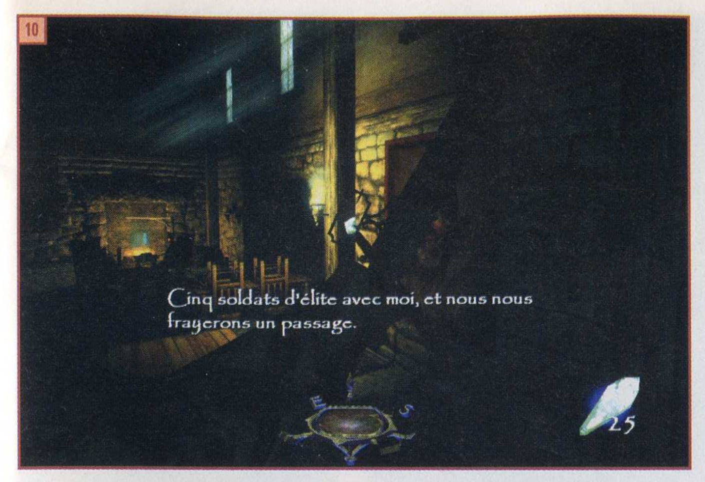
chemin. Montez les escaliers et poursuivez votre route jusqu'à une porte fermée. Crochetez la serrure (photo 5) (la combinaison exacte est haut, droite puis gauche) puis ouvrez la porte. Montez à l'échelle pour continuer le tutorial.

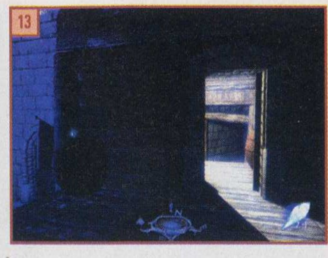


L'aubergiste se trouve près de vous, surveillant la porte d'entrée. Sortez votre matraque et assommez-le (photo 6). Prenez ensuite le corps et balancez-le du haut de l'échelle. Allez ensuite lire le registre pour connaître la chambre du Seigneur Julian. Suivez les empreintes menant à l'escalier du premier étage. Volez la coupe en argent sur la table (photo 7) puis continuez votre route. Vous allez apprendre à longer les murs. Faites l'exercice demandé puis allez dans le couloir en face.

Un garde surveille la porte et reste immobile. Utilisez une flèche bruyante pour le distraire. Comme vous allez fouiller la pièce du fond, placez-vous dans un coin d'ombre près de lui (photo 8) et attirez le garde dans le couloir d'où vous venez. Pendant qu'il cherche l'origine du bruit, allez dans la pièce au bout du couloir, ouvrez la coffre et prenez le chandelier en cuivre. Revenez ensuite dans le couloir et entrez dans la suite Pivoine. Si le garde est déjà revenu à la porte, retirez une autre flèche bruyante pour l'occuper. Prenez l'assiette en cuivre sur la table et dirigez-vous vers le lit. Prenez le chandelier en cuivre, puis lisez le livre (photo 9) pour en savoir plus sur l'emplacement du Seigneur Julian dans l'auberge. Sortez de la suite Pivoine par l'autre porte et prenez la coupe en cuivre sur la table. Descendez ensuite les escaliers pour arriver dans la salle Lancaster. Utilisez une flèche à eau pour éteindre les torches du coin (photo 10). Avant de prendre le sac en velours, allez derrière le bar pour ramasser la coupe en cuivre. Si vous le désirez, vous pouvez écouter la conversation entre Julian et Morris jusqu'au bout. Quand vous vous sentez prêt, volez le sac de velours

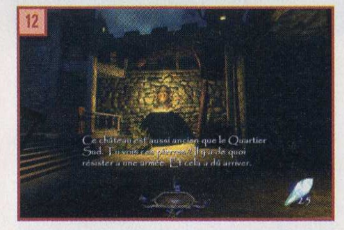


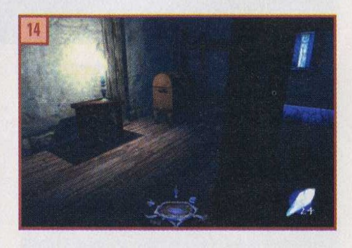




sur l'emplacement de la herse protégeant l'opale. Vous vous retrouvez dans la chambre des gardes. Dans le coin sud-est, ouvrez le coffre pour récupérer une assiette en cuivre. Allez dans la pièce au nord pour y trouver un garde endormi. Si vous faites trop de bruit, vous finissez par le







entre les deux hommes (photo 11). Sortez par la porte de la cuisine. Un garde apparaît, prêt à vous découper en morceaux. Utilisez une grenade à gaz pour vous enfuir. Allez au fond de la pièce et ouvrez la porte pour finir la mission.

Butin : 6 objets dont la somme est de 200 pièces d'or.

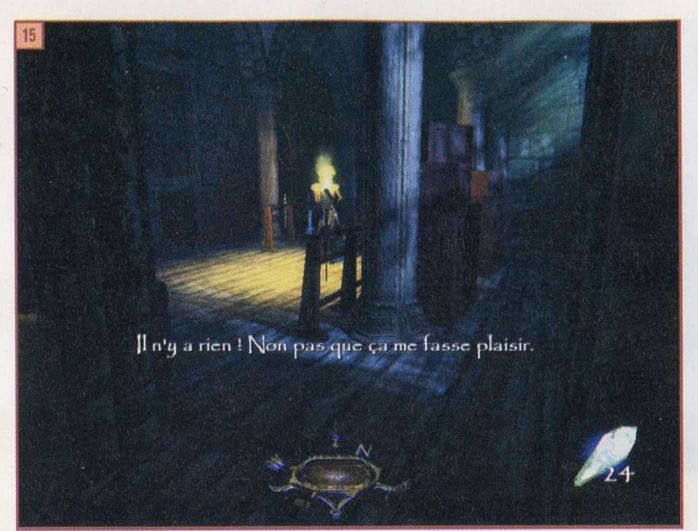
MISSION 2 DE LA FIN DE LA LIGNÉE

Façade du château

Vous commencez la mission dans la cour face à la tête de lion (photo 12). Le domestique qui vous a amené ici va parler au garde avec la torche. À la fin de la conversation, un autre garde arrive pour garder l'entrée principale. Vous avez trois façons d'entrer dans le bâtiment : la porte d'entrée, une fenêtre à l'ouest de la porte d'entrée et la porte secrète. Tirez une flèche à eau sur la tête de lion pour que le cuisinier ouvre le passage. Prenez ensuite l'échelle sur la gauche puis avancez sur les remparts. Prenez la coupe en cuivre (photo 13) puis entrez par la porte. Vous voilà dans le château. Avancez dans le passage puis dérobez la potion médicinale au bout du couloir. Lisez la note pour avoir un indice

réveiller donc traversez l'endroit silencieusement. Ouvrez le coffre fermé (combinaison gauche, droite et gauche) sur le mur nord (photo 14) pour trouver une coupe en cuivre. Vous avez deux chemins possibles. Celui à l'ouest est assez compliqué à cause des deux gardes surveillant les environs.







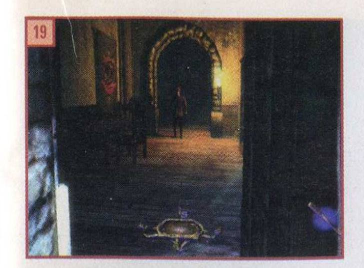


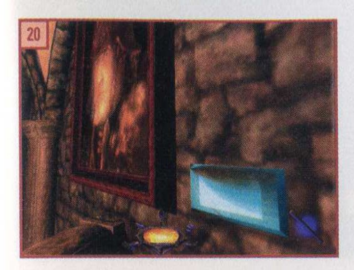


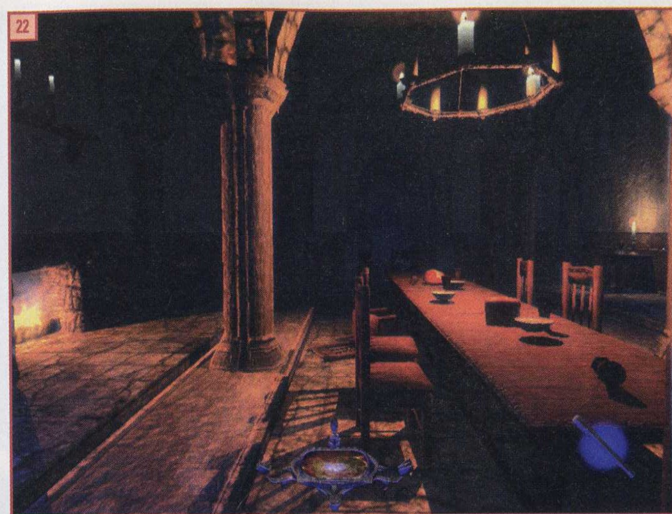
Prenez donc la sortie nord-ouest pour vous retrouver dans l'armurerie (photo 15). Assommez le garde portant une torche afin d'être tranquille. Volez les six flèches à tête large sur les présentoirs pour remplir votre carquois. Sortez par l'autre passage et continuez vers l'ouest. Vous arrivez dans une pièce avec des peintures et le domestique qui était dehors tout à l'heure. Éteignez la torche puis assommez-le par derrière (photo 16). Allez ensuite plein sud. Assommez le garde obèse qui patrouille à l'ouest aux niveaux de difficulté les plus élevés. Ce passage mène à la herse mais vous allez revenir ici plus tard. Continuez votre route plein sud puis prenez à droite. Vous arrivez dans un couloir avec une porte fermée. Crochetez-la (combinaison haut, droite et gauche) pour vous retrouver dans une petite salle à manger. Assommez le garde qui regarde obstinément la fenêtre puis prenez les deux chandeliers en argent (photo 17) sur le meuble. Ouvrez le coffre près de la fenêtre (combinaison gauche, droite et gauche) pour récupérer une coupe en cuivre. Lisez la note sur la table puis allez dans la pièce à l'est. Prenez les deux pièces en cuivre sur le bureau ainsi que la potion médicinale. Vous arrivez directement dans cette pièce si vous décidez d'entrer par la fenêtre en début de mission. Lisez également la note avant de ressortir dans le couloir. Allez au sud puis à l'est pour vous retrouver dans le couloir avec les deux gardes. Suivez le premier garde puis assommez-le au moment où il s'apprête à se tourner (photo 18). Attendez ensuite que le garde immobile regarde dans une autre direction pour l'assommer également. Ramassez ensuite la pierre de jade située dans les mains de la statue à côté. Entrez ensuite dans le hall avec un escalier en spirale. Éteignez les lumières puis assommez le garde patrouillant dans cette pièce. Ramassez la pierre de jade sur la table près de la statue de lion puis montez les escaliers. Vous voyez alors un grand tableau qui fait partie des objets de valeur. Suivez le couloir sans ouvrir aucune porte pour arriver près d'un autre domestique (photo 19). Assommez-le puis lisez la note sur la table. Avancez dans la pièce suivante et volez le chandelier en cuivre. Crochetez la porte fermée au bout du couloir (combinaison droite, gauche, gauche et droite) puis entrez dans la pièce. Ouvrez le coffre pour trouver une coupe en argent. Poussez ensuite la caisse contre le mur pour révéler un passage derrière. Rampez dans ce passage pour arriver sur un balcon dans la grande salle avec la tête de lion. Prenez le grand tableau intitulé Mortimer le dément (photo 20). Retournez ensuite sur vos pas et changez de zone en prenant l'un des deux passages menant aux quartiers intérieurs.

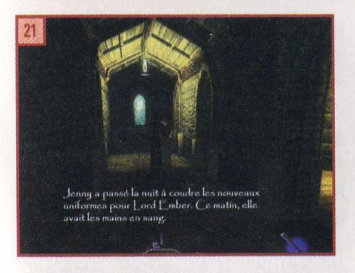
Les quartiers intérieurs

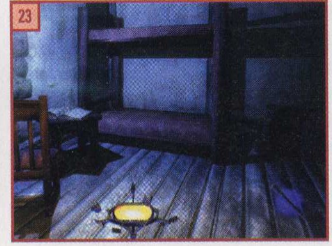
Suivez le couloir du rez-de-chaussée pour arriver dans la cour intérieure. Assommez le garde qui patrouille dans les environs. Vous avez un élévateur et deux portes comme issues. Crochetez la porte du mur sud (combinaison gauche, droite et gauche) puis allez dans le couloir. Écoutez les deux servantes discuter (photo 21). Quand elles se séparent, assommez celle allant à la fenêtre. Allez dans la salle à manger et assommez la deuxième servante. Il y a un garde dans cette pièce mais il est immobile

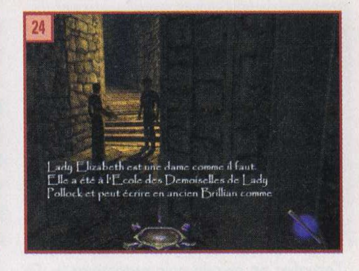












et ne voit pas grand chose de la salle à manger. Assommez-le si vous le désirez. Ramassez ensuite la coupe en cuivre sur une petite table au fond, deux coupes en cuivre sur la grande table et deux chandeliers en cuivre au-dessus de la cheminée (photo 22). Retournez dans le couloir et allez dans la cuisine. Assommez le cuisinier puis dérobez le chandelier en cuivre près de la porte fermée (combinaison gauche, droite et gauche) et la coupe en cuivre sur la table, près du mouton. Vous avez également une potion médicinale dans la cuisine. Prenez-la si vous en avez besoin. Allez dans les appartements du cuisinier au fond puis ouvrez le coffre pour trouver une assiette en argent. Lisez le journal pour apprendre comment ouvrir la herse protégeant l'opale (photo 23). Retournez maintenant dans la cour intérieure et utilisez l'élévateur pour accéder au premier étage. À gauche, vous retournez dans la zone « Façade du château ». Allez donc à droite pour continuer. Aux niveaux de difficulté les plus élevés, vous trouvez un garde surveillant le coin. Assommez-le et ouvrez la porte au fond. Un garde avec une torche patrouille dans les environs. Prenez le passage à gauche pour entendre une conversation entre un garde et une femme de chambre (photo 24). Sei-




25


26


27

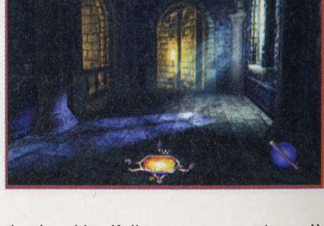
gneur Ember se promène parfois dans les lieux et vous avez également un garde posté à la porte de la chambre aux derniers niveaux de difficulté. Suivez la femme de ménage après la conversation et assommez-la. Allez au bout du passage puis baissez-vous pour allez sous l'escalier. Volez la coupe en cuivre près du morceau de fromage. Étudiez la patrouille du garde dans l'escalier en spirale puis assommez-le. En haut des escaliers, crochetez la porte des appartements de Dame Elizabeth (combinaison droite, gauche, gauche et droite). Ouvrez le coffre face à son lit (combinaison haut, droite et gauche) pour ramasser un heaume doré (photo 25). Lisez les deux notes et le journal pour en savoir plus sur les projets d'Elizabeth. Ramassez sur la bibliothèque les deux pièces en cuivre et la pièce en argent. Sautez ensuite sur ce meuble puis sur le baldaquin du lit pour y trouver un collier de jade (photo 26). Redescendez ensuite tout en bas et assommez le garde portant une torche. Dirigez-vous vers les appartements du Seigneur Ember. Trois solutions s'offrent à vous :

- Assommez le garde près de la porte, crochetez cette dernière puis assommez Ender lui même.
- Attendez qu'il sorte se balader et prenez-lui la clé à sa ceinture. Assommez-le ensuite pour éviter qu'il vous surprenne.
- Passez par la fenêtre puis longez le rebord pour vous retrouver dans la chambre d'Ender.

Entrez dans la chambre comme vous le sentez puis lisez le journal pour savoir comment activer la herse. Allez près de la cheminée et actionnez la torche éteinte (photo 27) pour ouvrir le passage vers l'opale. Ramassez maintenant les différents trésors : une coupe en cuivre sur une table, un chandelier en argent à gauche de la cheminée, une pièce d'argent et une autre en cuivre sur le bureau, le médaillon Rutherford sur la cheminée et enfin, une pierre de jade dans le coffre fermé (combinaison gauche, droite et gauche). Allez sur le rebord par la fenêtre pour trouver un anneau de jade. Vous pouvez maintenant retourner dans la première zone.

Façade du château (deuxième partie)

Dirigez-vous vers la herse qui se trouve après la pièce surveillée par un garde obèse et un garde borgne. Assommez le garde restant puis descendez les escaliers (photo 28). Ouvrez la porte et dérobez les deux pierres de jade pour atteindre 100% du butin. Ramassez l'opale pour finir le dernier objectif. Il ne vous reste plus qu'à retourner aux portes de la cour pour terminer la mission.


28

Butin : 36 objets pour un total de 2125 pièces d'or.

LA CITÉ, JOUR UN

La résidence de Garrett

Vous voilà chez vous. À gauche, vous avez un mannequin d'entraînement, une cible d'archer et une serrure d'entraînement. Vous pouvez ramasser sur votre droite deux grenades éblouissantes, deux flèches à tête large sur la table et une flèche bruyante dans le coffre. Sortez de l'appartement, descendez les escaliers et assommez le garde qui vous salue (photo 29). Crochetez la première chambre (combinaison droite, gauche,





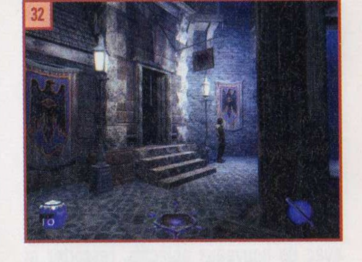


gauche et droite) puis entrez pour y trouver un homme qui ronfle. Prenez les deux chandeliers en cuivre sur la cheminée. Sortez et crochetez la serrure de la seconde chambre (combinaison gauche, droite et gauche). Assommez la femme qui s'y trouve et volez la coupe en jade près d'elle. Lisez le livre de contes et retournez dans le couloir.

Crochetez maintenant la chambre de votre propriétaire (combinaison gauche, bas, gauche, haut et bas) (photo 30). Prenez la coupe en rubis sur le bureau et les deux flèches à tête large dans le coffre. Lisez son journal pour apprendre le lieu de sa planque. Ressortez et allez en ville

Le quartier sud

Prenez les deux flèches à eau dans la fontaine. Attendez que les deux hommes finissent la conversation pour assommer celui qui se dirige vers le sud. Ramassez la clé sur lui puis cachez le corps. Poursuivez votre chemin vers le sud puis ouvrez la maison sur votre gauche (photo 31) avec la clé. Prenez le couteau en argent sur la table et la flèche à feu dans la cheminée. Allez dans la pièce à côté pour y trouver une potion médicinale et une grenade éblouissante. Montez ensuite les escaliers et allez dans la chambre. Ramassez la potion sur la cheminée et le collier de jade dans le coffre. Poussez la chaise pour trouver un trou dans le mur. Baissez-vous et marchez sur les poutres. Ramassez le diamant qui se trouve caché dans le chandelier. Retournez maintenant dans la rue et continuez de vous diriger vers la ruelle noire. Un poste de la milice se trouve sur votre chemin (photo 32). Entrez-y discrètement pour y trouver deux flèches à tête large. Vous trouvez également un stand de

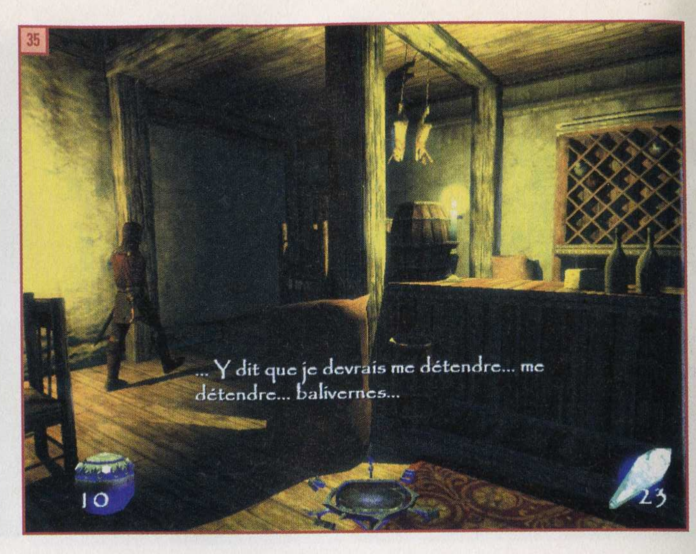


nourriture où vous pouvez y dérober 3 pièces en cuivre tous les jours. Allez ensuite dans la ruelle noire en suivant les







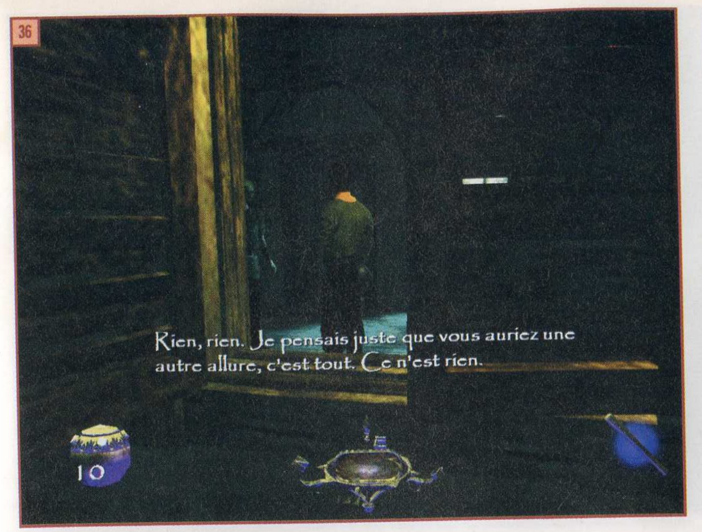


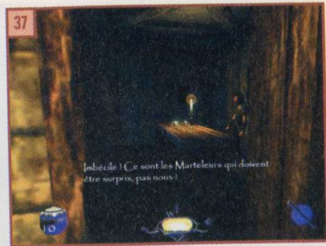
symboles de la main en sang. Soulevez la bouche d'égouts sur votre droite pour y trouver la bourse remplie de pièces laissée par votre propriétaire ainsi qu'une flèche à eau. Vous pouvez la dérober tous les jours. Plus loin dans l'allée, ramassez la flèche à mousse dans les buissons (photo 33). Entrez ensuite chez Perry juste à côté. Vendez-y tout ce que vous pouvez. Une fois avec de nouveaux objectifs, ressortez et allez au magasin dans la ruelle pour refaire votre stock de flèches à eau. Vous pouvez également y acheter autre chose selon votre façon de jouer. Retournez à la place avec une fontaine près de vos appartements. Dame Elizabeth et deux gardes s'y trouvent. Baissez-vous et suivez le passage sous l'escalier pour arriver dans une maison. Ramassez les deux bourses (photo 34) et lisez la lettre pour en apprendre plus sur Elizabeth. Assommez cette dernière quand elle arrive puis attendez les deux gardes ou allez les assommer en les attirant un par un. Avancez ensuite dans la ruelle pour aller dans la zone du marché.

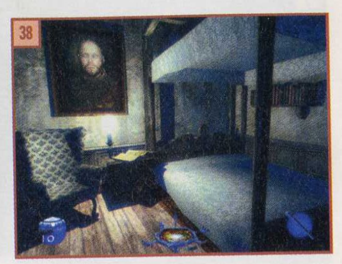
La place de Stonemarket

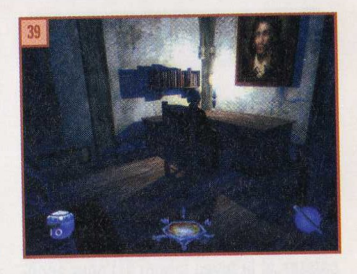
Entrez dans la taverne qui se trouve juste devant vous, sur la droite. Crochetez la serrure (combinaison haut, droite et gauche) puis assommez le garde dans la pièce principale (photo 35). Passez derrière le comptoir et ramassez les deux bouteilles de grand cru. Dérobez également les deux pièces en cuivre sur la table. Montez les escaliers deux fois afin de vous retrouver au deuxième étage. Ramassez la bouteille de grand cru près du garde assis puis assommez les deux gardes patrouillant dans la pièce à côté. Prenez les pièces en cuivre sur l'étagère puis sortez de la taverne. Allez dans les petites allées à l'ouest et allez dans le passage avec des escaliers. Vous allez entendre au bout une conversation entre Brent et un homme qui se fait passer pour vous (photo 36). Quand la conversation est finie, entrez dans la maison et prenez la bourse pleine de pièces dans le coffre. Les passants des environs ont des bourses à leur ceinture ou un bracelet à leur bras. N'hésitez pas à les assommer







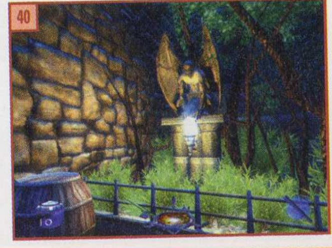


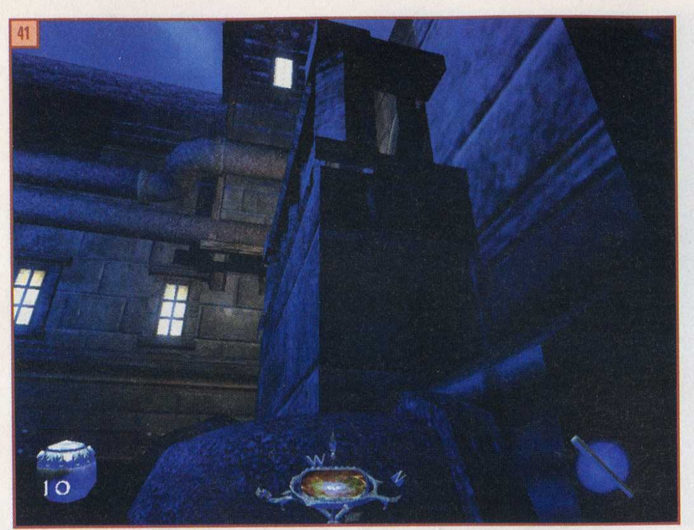


discrètement pour vous en emparer. Ressortez et allez vers l'est pour changer de zone. Vous avez une flèche à mousse dans des buissons près de la sortie.

Stonemarket

Écoutez la conversation des deux voleurs amateurs puis dérobez la carte de l'église St Edgar sur l'homme. Allez au sud pour y trouver une prison avec un garde (photo 37). Assommez ce dernier puis prenez les deux flèches à tête large ainsi que les deux pièces en argent. Sortez et allez dans la ruelle qui longe le bâtiment. Approchez-vous de la cellule pour entendre l'étrange créature. Libérez-la puis ramassez le plan sur le sol. Allez maintenant au nord en suivant la ruelle. Faufilez-vous derrière le garde et crochetez la serrure du magasin (combinaison droite, gauche, gauche et droite). Entrez et prenez les pièces d'argent et le rubis sur la table. Montez les escaliers puis allez dans la chambre. Volez l'anneau en cuivre sur la table et les deux coupes dans le coffre. Lisez le journal près du lit (photo 38) pour apprendre l'endroit où le tailleur de pierres cache les gemmes. Descendez les escaliers et écoutez la conversation entre les deux gardes et Crowley. Retournez dans la rue et allez chez l'apothicaire juste au nord en évitant les gardes qui patrouillent. Crochetez la serrure (combinaison droite, gauche, haut et bas) et entrez dans le magasin. Prenez les deux potions médicinales et l'anneau en cuivre. Ressortez et rendez-vous à l'arsenal de Cothon à côté. Assommez le faux Garrett puis crochetez le coffre (combinaison gauche, droite et gauche) pour ramasser des pièces d'argent et un collier de jade. Prenez également les pièces d'argent dans le coffre ouvert puis montez les escaliers. Ramassez l'anneau en cuivre sur la table puis montez tout en haut (photo 39). Dérobez l'anneau en cuivre près de Cothron. Attention, vous ne pouvez pas l'assommer quand il est assis. Ouvrez le coffre pour y trouver la dague dorée (combinaison gauche, droite et gauche). Redescendez au niveau de la rue et allez face à l'église St Edgar. Déposez la dague dans la boîte puis prenez la ruelle en suivant la symbole de la main en sang. Allez au magasin de Bertha et vendez-lui tout ce que vous pouvez. Vous recevez un parchemin vous demandant de vous rendre dans la cour Terces. Il y a un autre magasin dans la rue, allez-y pour refaire votre stock de flèches. Retournez maintenant dans la zone « Place de Stonemarket » puis dans la cour Terces en suivant les ruelles. Vous vous retrouvez face à une statue de gargouille (photo 40). Escaladez la barrière puis prenez les pierres précieuses derrière la statue. Continuez votre route pour rencontrer le gardien Artemus. Il vous demande de retrouver deux objets sacrés. Retournez dans la zone « Stonemarket » et entrez dans l'église.




41


42


43

MISSION 3 : DE LA VEILLE DE LA ST EDGAR

Le parc de la Cathédrale

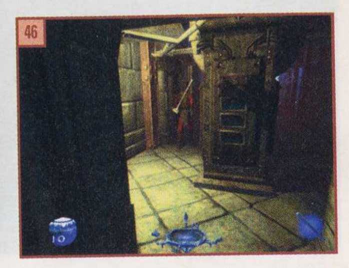
Assommez le garde qui patrouille puis, aux niveaux les plus difficiles, occupez-vous de celui près de la porte d'entrée. Ramassez les deux pièces d'argent dans l'assiette sur le sol puis escaladez les caisses et le tuyau (photo 41) pour accéder au balcon et ainsi, entrez dans le lieu saint. Aux niveaux les moins difficiles, vous pouvez entrer par la porte principale. Prenez dans ce cas la porte à l'ouest pour vous retrouver dans la pièce avec le balcon. Volez le chandelier en cuivre sur l'étagère, lisez le livre sur le sol puis montez les escaliers tout en haut. Vous arrivez sur les remparts et vous pouvez prendre une flèche à feu dans la grande torche. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers à l'ouest puis montez ceux au nord pour arriver sur un grand balcon. Assommez les deux gardes qui patrouillent dans la zone sans oublier de récupérer la bourse remplie d'argent sur l'un d'entre eux. Ecoutez la conversation en contrebas pour savoir comment distraire le grand prêtre.

Dans le coin nord-est, sur une pile de caisses, ramassez le chandelier en or. Visitez maintenant les deux petites chapelles. Ramassez les pièces en cuivre et lisez le livre dans celle située à l'est et prenez le livre sacré dans celle à l'ouest (photo 42). Redescendez les escaliers au sud puis allez au rez-de-chaussée. Rendez-vous dans le chœur et assommez le garde qui patrouille. Ramassez les deux coupes en diamant sur l'autel. Lisez également la note à côté pour en apprendre plus sur le symbole sacré du prêtre. Lisez le livre sur le pupitre puis dérobez le bol en or sur le sol. Dirigez-vous vers l'est dans la cour.

Lisez la note sur le mur près de la porte. Assommez le garde qui s'y trouve puis ramassez la flèche à eau près du puits et la flèche à mousse dans les buissons. Montez les escaliers et éteignez les torches pour ne pas vous faire repérer. Prenez ensuite la coupe en rubis sur la baril. Si vous jouez dans les modes les plus difficiles, un garde se trouve posté près de la caserne en contrebas. Sautez par-dessus la barrière pour vous faufiler derrière lui et assommez-le. Cachez les corps de la cour et du choeur avant d'aller dans le coin sud-est, au premier étage. Sonnez alors la cloche (photo 43) pour que Griefus et son garde du corps sortent de la caserne et aillent dans l'église. Allez alors dans les chambres des gardes et dérobez le symbole sacré sur le bureau. Ramassez également la coupe en argent à côté, les deux chandeliers en or en haut de l'étagère et le fouet dans le coffre (combinaison : droite, gauche, gauche et droite). Lisez ensuite la note sur le lit, celle dans le coffre et enfin celle sur le bureau pour vous tenir au courant de la hiérarchie des marteleurs et avoir un nouvel objectif. Retournez dans la cour et cachez-vous jusqu'à ce que Griefus retourne dans le bâtiment. Allez alors dans la caserne par la porte au rez-de-chaussée (photo 44) (combinaison : droite, droite, gauche, droite et gauche). Écoutez la conversation entre les deux gardes sur la droite. Assommez le garde qui reste au rez-de-chaussée puis montez les escaliers à l'est. Prenez la potion médicinale sur l'étagère puis débarrassez-vous du garde qui patrouille. Assommez le troisième garde qui se trouve à l'étage. Ramassez la grenade à gaz sur la table dans la pièce à côté de l'escalier puis prenez une autre grenade à gaz ainsi qu'un pichet en or sur le tonneau.



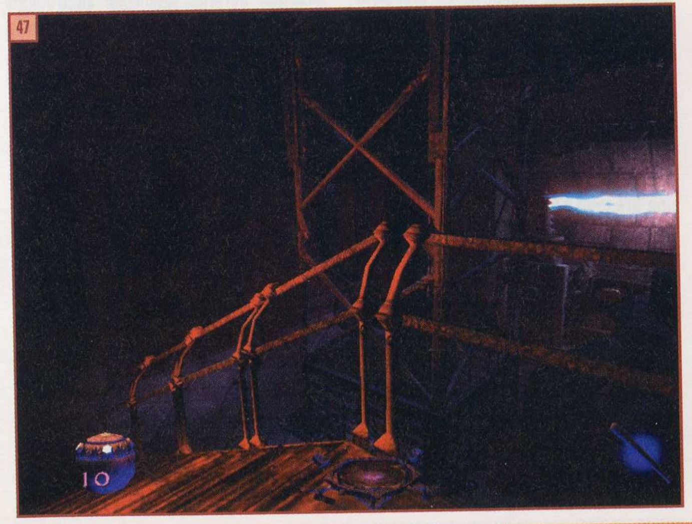




Allez près de la première statue au sud-ouest et volez le rubis derrière. Retournez près des escaliers et ouvrez la grille sur le mur. Accroupissez-vous et avancez dans le passage pour vous retrouver dans une chambre. Assommez le garde qui patrouille dans le coin (photo 45) et le prêtre qui dort sur le lit. Ramassez les deux pièces en argent sur le bureau, l'effigie de St Edgar dans le coffre (combinaison : haut, droite et gauche) et le tableau sur le mur. Prenez la potion médicinale dans la petite bibliothèque à l'ouest en assommant d'abord le garde qui surveille l'endroit dans les modes de difficultés les plus élevés. Retournez maintenant dans la cour puis traversez la cathédrale pour aller dans la cour à l'ouest. Ecoutez la conversation entre les deux marteleurs. Assommez le garde puis éteignez la torche pour que le prêtre ne vous voie pas. Contournez les caisses puis prenez sa bourse remplie d'argent puis assommez-le également. Entrez dans la fabrique par la porte à côté.

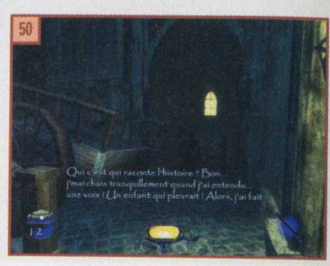
La fabrique des marteleurs

Écoutez la conversation entre les deux gardes puis éteignez la torche de la pièce. Ramassez la grenade à gaz et lisez le livre à côté. Prenez également les trois flèches à tête large dans le coffre. Il y a un garde qui patrouille au nord (photo 46), un autre à l'ouest et un ouvrier désarmé au sud. Assommez les trois hommes dès que vous en avez la possibilité. Lisez maintenant la note dans la pièce où se trouvait l'ouvrier pour savoir où trouver un rouage. Allez au nord et entrez dans le reliquaire. Vous voyez le calice dans une cage mais vous ne pouvez pas encore vous en emparer. Montez les escaliers et dérobez les deux flasques d'huile dans le coffre. Ouvrez la porte et assommez le prêtre pas loin. Descendez les escaliers pour finalement arriver dans la réserve (photo 47). Aux niveaux les plus difficiles, il y a un garde dans cette pièce









que vous devez assommer pour éviter les ennuis. Prenez la grenade à gaz, le rouage non-estampé, une flasque d'huile et les deux pépites d'argent dans la petite pièce. Crochetez le coffre (combinaison : droite, gauche, gauche et droite) pour y prendre trois flèches à tête large. Allez dans le couloir vers l'ouest et ramassez le chandelier en argent sur une table puis lisez la note. Actionnez l'interrupteur sur le mur pour couper l'électricité de la pièce. Ouvrez la porte au sud (combinaison : droite, gauche, haut et bas) pour entrer dans la chambre de l'inspecteur. Prenez le chandelier en argent sur l'étagère puis ouvrez le coffre pour y trouver des pièces en argent ; des pièces en or et une grenade éblouissante. Lisez le journal sur l'étagère et la page sous la chaise pour avoir de nouvelles informations. Retournez dans le couloir et allez au nord. Un prêtre fait brûler un zombie dans le four crématoire (photo 48). Assommez le marteleur puis entrez dans le four pour prendre l'anneau de jade sur le sol. Si vous le désirez, vous pouvez relâcher les zombies dans les deux cellules, les attirer dans le four crématoire puis actionnez l'interrupteur à côté pour les tuer. Allez dans la pièce au nord et utilisez le rouage sur la machine. Attendez quelques secondes puis récupérez le rouage estampé. Allez vers l'est puis le nord pour retourner dans le reliquaire. Utilisez le symbole sacré puis le rouage dans leurs emplacements (photo 49) afin d'accéder à la cage. Dérobez dedans la cloche dorée, les deux chandeliers en argent et le calice tant convoité. Allez de nouveau dans la pièce où se trouvait l'ouvrier et montez les escaliers. Ouvrez la grille tout en haut puis allez dans la cour de l'entrée pour finir la mission.

Butin : 33 objets pour un total de 2850 pièces d'or.

LA CITÉ, JOUR DEUX

La résidence de Garrett

Sortez de votre appartement puis allez dans la chambre du propriétaire (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas). Prenez la statuette de chat au fond de la pièce puis ressortez et allez en ville.

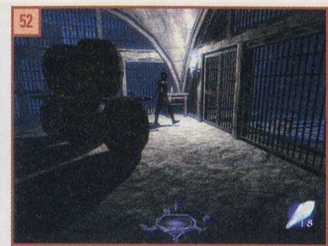
Le quartier sud

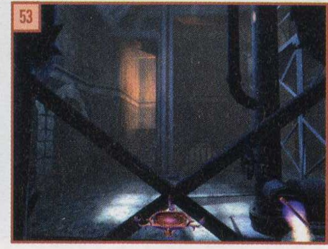
Allez vers la ruelle noire et prenez les pièces de cuivre sur le stand de nourriture. Ramassez la flèche à eau et la bourse remplie de pièces dans la bouche d'égouts au début de la ruelle noire. Allez au fond de la rue pour écouter une conversation entre trois amis (photo 50). Revendez ensuite tout ce que vous pouvez au receleur Perry puis achetez ce qui vous manque au magasin de la même rue. Regardez sur la carte et allez au puits pour poursuivre l'aventure mais il est temps de vous parler d'un niveau spécial. Quand vous vous faites attraper par des gardes, vous êtes jetés en prison. Allez donc près de Stonemarket et laissez-vous attraper par les deux gardes.

LA PRISON DE PAVELOCK

Attendez que le directeur Stout vienne vous parler puis qu'un garde avec une clé à sa ceinture passe vous voir. Volez-lui alors la clé et attendez qu'il s'éloigne pour ouvrir la cellule. Allez au sud puis à l'ouest dans le caniveau. Allez au fond du passage pour y trouver une potion médicinale. Retournez sur vos pas et allez au sud pour vous retrouver à côté d'un interrupteur (photo 51). Actionnez-le pour couper l'électricité. Dirigez-vous maintenant près des barres de métal et cherchez une clé sur une étagère. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et prenez votre



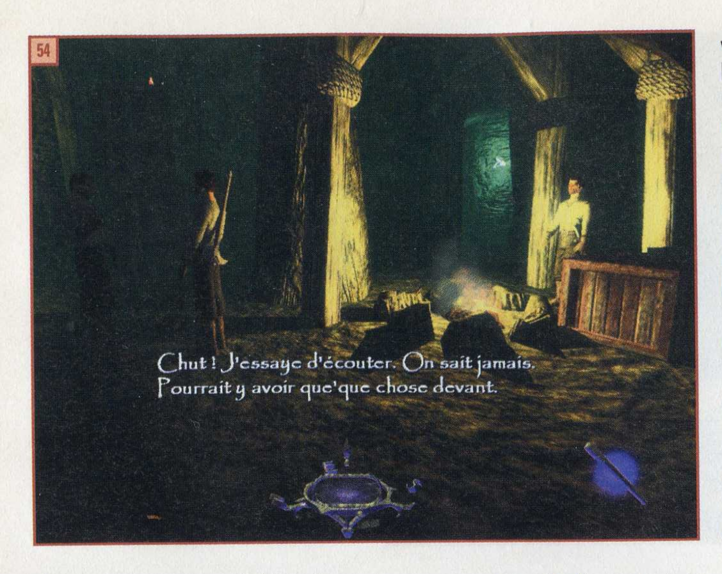




équipement. Vous pouvez maintenant assommer les deux gardes et fouillez les environs. Ramassez la coupe en rubis et la grenade éblouissante au dépositaire. Ouvrez ensuite le coffre (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas) et volez les pièces en argent et le grand cru. Ouvrez le coffre près du dépositaire (combinaison : gauche, droite et gauche) pour y trouver une autre grenade éblouissante. Libre à vous de libérer les deux autres prisonniers pour distraire les gardes. Montez les escaliers au nord et ouvrez la porte au fond (combinaison : gauche, droite et gauche). Éteignez les deux torches puis assommez le garde (photo 52) et le directeur Stout s'il est dans le coin. Prenez les quatre flèches à tête large sur les barils, une grenade éblouissante sur un autre baril, une potion médicinale sur une table et une flèche bruyante sur une autre table. Continuez votre visite des prisons en suivant le couloir. Assommez le garde dans la nouvelle section de cellules et ouvrez la porte (combinaison : haut, droite et gauche) pour accéder à la section suivante où les cellules sont des genres de puits. Deux gardes surveillent les prisonniers mais vous devez juste assommer celui qui patrouille. Ramassez les deux flèches à tête large près de vous, la flasque d'huile et la flèche bruyante sur une table sur la droite. Ouvrez maintenant la grille avec l'interrupteur à côté et suivez le couloir. Vous arrivez dans une grande salle avec Warden Stount au milieu si vous ne l'avez pas croisé précédemment et deux gardes au premier étage. Pour accéder au premier étage, vous avez des escaliers à gauche (photo 53) et une échelle à droite. Assommez les trois hommes puis prenez la flèche à eau près du tuyau, la grenade éblouissante sur un baril et le couteau en cuivre sur le sol au rez-de-chaussée. Ramassez ensuite la flèche à tête large sur une petite table et la coupe en jade dans la salle des gardes. Crochetez le coffre (combinaison : gauche, droite et gauche) dans cette même salle pour y trouver une bourse remplie d'argent et deux flèches à tête large. Pour quitter la prison, vous avez deux solutions :

- Montez les escaliers jusqu'à la porte d'entrée et assommez le garde qui surveille.
- Passez par les égouts et grimpez à





l'échelle pour remonter à la surface. Vous vous retrouvez dans le quartier sud. Allez au puits indiqué sur la carte pour continuer l'aventure.

MISSION 4 : DU CŒUR DU SANCTUAIRE PAIEN

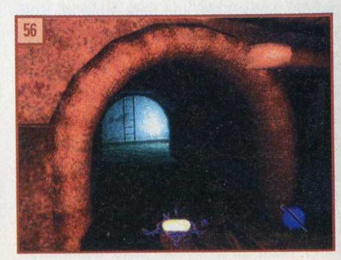
Les tunnels païens

Écoutez la conversation entre les deux bandits (photo 54) puis retournez-vous et ramassez les pièces de cuivre sur le sol. Il y a un troisième bandit près du feu de camp dans les niveaux de difficulté les plus élevés. Suivez les zones d'ombre jusqu'à la potion médicinale puis prenez-la. Assommez les deux gardes de la pièce. Ramassez la flèche à feu dans le feu de camp et la pépite d'or sur le sol. Suivez le passage nord-est et assommez le voleur qui patrouille. Suivez le couloir nord et dérobez le rubis et la cuillère en cuivre sur la caisse. Revenez sur vos pas et allez plein sud. Assommez le païen qui patrouille en évitant la brume verte qui éclaire les couloirs. Cherchez une pépite d'argent dans le coin sud-est puis suivez le couloir nord. Une femme païenne patrouille l'endroit dans les niveaux de difficulté les plus élevés. Éteignez la torche et assommez-la. Prenez les trois flèches à tête large sur la caisse et suivez le couloir. Écoutez la conversation entre les deux femmes au sujet de la prêtresse Dyan. À la fin de la conversation, assommez les femmes l'une après l'autre selon leur patrouille. Ramassez la fourchette en cuivre près des poissons, la pièce de jade et les deux flèches à tête large dans le coffre. Lisez ensuite la note sur le mur pour apprendre qu'un païen a la carte des lieux sur lui. Allez dans le couloir ouest et assommez l'homme qui patrouille. Il y a un autre homme pas loin aux niveaux les plus difficiles, débarrassez-vous de lui puis volez la pépite d'argent sur le sol, dans le couloir nord. Retournez près de la caisse où vous avez trouvé un rubis (photo 55). Grimpez sur les passerelles en bois au-dessus de vous et ramassez la coupe en rubis sur les caisses, au bout du passage. Allez maintenant dans le coin nord-est des tunnels et entrez dans les égouts. Aux niveaux les plus difficiles, vous avez un garde qui surveille les environs près d'une torche. Montez sur la rampe en ayant éteint les torches juste avant ou escaladez un rebord pour sortir de l'eau. Le coffre près du mur est contient un anneau en rubis et dans le coin sud-ouest, vous avez deux mines explosives et une coupe en jade sur des caisses. Prenez le tout et dirigez-vous vers l'ouest. Prenez la potion médicinale qui se trouve sur une passerelle en contrebas puis éteignez les torches afin d'assommer tranquillement la femme païenne puis l'homme pas loin si vous jouez dans les modes les plus difficiles. Ramassez le rubis et la carte des environs dans le coffre puis grimpez à l'échelle dans la petite pièce (photo 56).

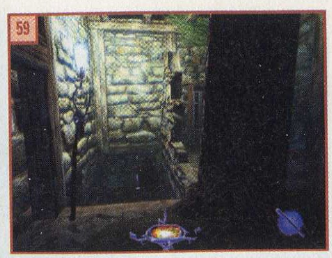


Le sanctuaire des païens

Lisez la note sur le mur pour avoir un nouvel objectif. Assommez les deux gardes patrouillant les environs en éteignant les torches gênantes. Dérobez le rubis sur le sol et la grenade éblouissante dans le coffre près du feu. Puis, escaladez les poutres pour fouiller le toit. Ramassez le chandelier en argent, les trois flèches à tête large dans un coffre et une flèche bruyante sur une étagère. Lisez également le journal pour en apprendre plus sur les lieux. Sautez sur le sol et prenez le passage sud. Assommez la femme qui patrouille dans les environs puis entrez dans la pièce à l'est. Prenez l'urne en

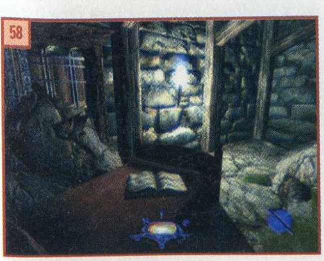



57


59

Prenez la flèche à mousse dans le coin nord-est. Lisez la note près de la porte pour apprendre l'emplacement d'un nouveau trésor. Passez par la fenêtre via les poutres ou crochetez la porte (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas) pour vous rendre dans la pièce en question. Assommez le garde qui s'y trouve puis ouvrez le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas) pour prendre le scarabée en bronze. Retournez dans la pièce à l'ouest et montez les escaliers. Assommez la femme qui patrouille les environs puis dérobez la statuette d'oiseau près du mur ouest. Sautez en contrebas et prenez le passage nord (photo 59). Descendez les escaliers et ramassez la flèche d'eau dans le passage. Assommez le garde qui patrouille puis ramassez les deux coupes en jade sur l'étagère. Allez au bout du passage et assommez le chaman qui s'y trouve. Évitez le monstre qui patrouille puis

argent sur l'étagère, près de la porte. Il y a beaucoup de gardes ici donc ne tentez pas de tous les assommer. Prenez le pont ouest puis descendez dans la rivière (photo 57). Évitez le monstre qui s'y balade et volez le bol en or tout au fond vers l'est. Prenez les deux flèches à eau en allant cette fois-ci tout au fond vers l'ouest et remontez en sautant sur la passerelle en pente. Continuez votre chemin puis escaladez le tuyau pour avancer. Au bout du passage, ramassez l'ancienne statuette. Vous vous trouvez à ce moment là au-dessus de la fabrique. Revenez sur vos pas et retournez dans la rivière. Montez à l'échelle qui se trouve à l'extrême ouest pour vous retrouver dans l'appartement du chaman. Lisez le journal près du lit pour apprendre l'emplacement d'un peigne en or. Fouillez les poutres à côté pour trouver le peigne. De l'autre côté de la pièce, vous avez une coupe en diamant sur le sol. Sautez par terre et assommez la femme qui patrouille. Ramassez le diadème en rubis et la potion médicinale dans le coffre. Lisez le journal sur le lit (photo 58) pour apprendre le rituel de la racine. Allez vers l'est et débarassez-vous de la femme qui patrouille et de l'homme près du feu de camp. Prenez la flèche à feu dans le feu de camp et la dague en or dans le coin sud-est. Dirigez-vous maintenant vers le nord et assommez le garde qui patrouille dans la prochaine pièce.


58











ramassez la flèche à eau et la flèche à mousse près de l'autel. Mettez-vous face aux trois symboles (photo 60). Tirez une flèche à eau sur le symbole de gauche et une flèche à mousse sur le symbole de droite. Prenez maintenant le corps du chaman et tirez dessus avec une flèche à tête large pour la tuer. Posez le corps sur le symbole du milieu pour ouvrir le passage. Volez la patte du Jacknall puis retournez à l'entrée du sanctuaire. Sautez dans le trou pour finir la mission.

Butin : 25 objets pour un total de 2575 pièces d'or

LA CITÉ, JOUR TROIS

La résidence de Garrett

Sortez de votre appartement et allez dans la chambre du propriétaire (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas). Ramassez la bourse remplie d'argent puis sortez et allez en ville.

Le quartier sud

Dirigez-vous vers la ruelle noire et ramassez les pièces en cuivre sur le stand de nourriture. Prenez la flèche à eau et la bourse remplie d'argent dans la bouche d'égout à l'entrée de la ruelle noire. Revendez tout ce que vous pouvez au receleur du coin et refaites votre stock au magasin à côté. Allez à la place de Stonemarket. Rendez-vous à la cour Terces pour y rencontrer le gardien Artemus. Suivez-le jusqu'à ce qu'il ouvre un passage (photo 61). Entrez pour parler aux gardiens.

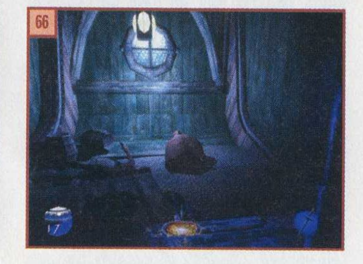
La bibliothèque des gardiens

Après la cinématique, vous êtes envoyé dans la bibliothèque. Avancez dans le couloir et écoutez la conversation des deux gardiens. Vous apprenez qu'ils sont à la recherche de deux objets magiques. Lisez le livre ouvert dans la pièce derrière eux pour avoir un nouvel objectif. Descendez par l'élévateur ou par l'échelle et écoutez une autre conversation en bas, au nord ouest. Lisez les deux livres sur la table. Allez ensuite parler à Artemus au sud-est afin d'apprendre la notion de factions. Lisez la note sur la table pour en savoir plus. Allez parler à Isolde qui se trouve au bout du couloir, face à l'élévateur. Touchez la glyphe sur le mur (photo 62) afin de pouvoir utiliser celles en ville.

Retournez près d'Artemus et ramassez l'anneau de cuivre sur la table. Lisez la note dans la pièce derrière lui puis ouvrez la porte à côté. Dérobez la coupe en or sur une étagère et lisez la note juste en dessous. Placez-vous maintenant sur la plaque près de l'entrée. Cela fait coulisser un mur et vous dévoile une glyphe. Utilisez-la pour ouvrir un passage. Avancez pour arriver dans la bibliothèque interdite. Utilisez de nouveau la glyphe puis écoutez la conversation entre les deux gardiens. Prenez le livre rare sur le bureau puis lisez le livre ouvert qui raconte l'histoire de Garrett. Suivez la femme gardien et volez l'autre livre rare dans le couloir. Suivez la à une bonne distance puis montez tout en haut des escaliers dès que possible. Lisez le livre ouvert sur le pupitre pour avoir des informations sur le gardien Dover. Au premier étage (photo 63) , éteignez les torches et







évitez le garde qui patrouille. Prenez la bourse attachée à sa ceinture puis lisez le livre dans la pièce. Sur un bureau, vous trouvez le plan de l'enceinte des gardiens et sur une étagère, prenez les deux grenades éblouissantes et la grenade à gaz. Montez les escaliers pour accéder à une petite pièce. Lisez le livre au sujet des païens puis ramassez la statuette d'oiseau sur le meuble. Continuez de monter pour arriver au deuxième étage. Dérobez le livre rare près du scribe assis. Allez dans l'autre pièce où un garde patrouille. Ramassez la statuette en argent et le chandelier en argent en surveillant le chemin du garde puis lisez le livre près d'une torche. Prenez l'urne en cuivre sur une étagère. Allez dans le couloir ouest pour vous retrouver près de Caduca. Faufilez-vous derrière elle et entrez dans la pièce. Ramassez la coupe en or et le livre rare sur le bureau. Cherchez un bouton sur la bibliothèque près de la fenêtre. Actionnez-le pour ouvrir un passage derrière vous. Allez dans la pièce secrète (photo 64) et lisez le livre pour en savoir plus sur votre destinée. Ramassez la coupe en or et les deux statuettes en argent sur le bureau. Retournez dans la pièce où se trouve Isolde et activez la glyphe derrière elle pour retourner en ville. Allez dans le quartier sud et utilisez la glyphe à côté de la grille menant aux quais.

Les quais

Allez vers l'est en évitant le garde qui patrouille. Entrez chez la receleuse Dahlia pour y vendre tout ce qui vous reste. Continuez encore plus à l'est et écoutez la conversation entre les deux païens. Attendez qu'ils partent pour se faufiler et lire la lettre. Prenez la flèche à eau sur le sol et la flèche à feu sur la torche. Revenez près de la grille et allez plein sud. Entrez dans le magasin et achetez les gants d'escalade pour 2000 pièces d'or. Allez au fond de la rue au nord et escaladez le mur près de la porte pour monter sur le balcon (photo 65). Ouvrez la porte et ramassez le bracelet en argent ainsi que les pièces de cuivre dans la chambre. Retournez près du magasin et allez plein est. Prenez la flèche à feu dans la torche puis écoutez la conversation entre les deux gardes. Prenez l'arbrisseau de païen dont ils parlent et décidez si vous allez satisfaire les marteleurs ou les païens. Allez au sud pour arriver sur les quais où se trouve le bateau fantôme. Volez les pièces en cuivre dans le coin sud-est puis entrez dans la taverne au bout du quai. Dérobez la bourse sur la jeune femme, la coupe en cuivre derrière le bar et un peigne en cuivre sur une table. Lisez les notes sur la table puis montez les escaliers. Ramassez la fourchette en cuivre sur une étagère et un anneau en jade dans le coffre de la chambre. Retournez sur le quai en passant par la fenêtre et entrez dans le vaisseau fantôme.

Le Vent d'outre-tombe

Prenez l'eau bénite sur votre droite et éliminez le zombie qui patrouille avec une grenade éblouissante. Prenez le chandelier en cuivre dans la première salle à gauche et la flasque d'eau bénite en face. Allez dans la dernière salle à gauche (photo 66), détruisez le zombie allongé puis ramassez la potion médicinale et l'anneau de jade. Dirigez-vous maintenant vers l'ouest puis vers le nord pour trouver les appartements du capitaine. Tuez le zombie puis ouvrez le coffre (combinaison : gauche, droite et gauche) pour y prendre des pièces de cuivre et un anneau de rubis. Lisez le journal pour en apprendre plus sur ce qui s'est passé ici.





Allez ensuite au bout du couloir, plein sud, puis descendez les escaliers. Éliminez le zombie qui patrouille puis allez plein nord dans la dernière pièce sur la droite. Exterminez le zombie couché puis ouvrez les coffres pour y ramasser un bracelet en cuivre et un anneau en cuivre. Allez dans la pièce à gauche et sautez dans le trou. Ramassez le collier de jade et la flasque d'eau bénite. Remontez et sautez dans l'autre trou. Éliminez les deux zombies pas loin puis ramassez le peigne en cuivre et des pièces en cuivre dans le coffre. Prenez le passage vers l'est puis le nord pour arriver dans une cabine. Ramassez la flasque d'eau bénite et dirigez-vous vers le sud. Ouvrez la porte et avancez dans le passage. Exterminez le zombie allongé et lisez le manifeste du bateau (photo 67) sur la caisse. Vous savez maintenant où se trouve l'Abrégé recherché par les gardiens. Montez tout en haut de l'échelle derrière vous pour retourner sur les quais. Allez à la barque au nord des quais pour votre prochaine mission.

MISSION 5 : DE LA MAISON DE LA VEUVE MOIRA

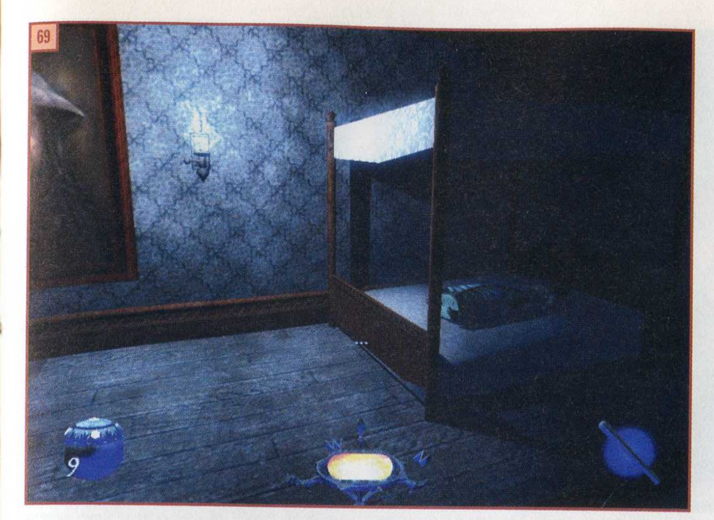
Le parc Overlook

Avancez dans le passage et utilisez l'élévateur pour monter au niveau de la maison. Assommez le garde qui patrouille. Dans la pièce suivante, deux gardes jouent à un jeu. Attendez qu'ils aient fini et qu'un seul garde reste dans la salle pour prendre les pièces d'or sur la table et la grenade éblouissante dans le coffre. Montez les escaliers puis choisissez votre façon d'entrer dans la maison :

- la porte d'entrée qui est une bonne solution (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas) sauf peut être dans les modes de difficulté maximum.
- escaladez le mur le plus au sud-est pour accéder à un balcon qui mène à la chambre des invités.

Assommez les gardes qui vous gênent et rendez-vous à l'entrée. Lisez la note sur la table juste après la double porte puis prenez le portrait sur le mur du hall principal (photo 68). Allez au sud et ramassez le portrait imposant à côté du garde assis. Allez maintenant à l'ouest derrière les portes vitrées pour arriver dans la salle à manger. Assommez le garde puis ramassez la pièce porte-bonheur sur la table. Retournez au hall principal et allez cette fois-ci au nord. Une jeune femme se trouve dans la pièce. Assommez-la afin de ne pas être dérangé. Volez les deux chandeliers en argent sur la cheminée, la coupe en diamant sur le sofa et l'urne en or sur le bureau. Montez les escaliers à l'ouest pour vous retrouver





dans une sorte de grenier avec un garde qui patrouille. Assommez-le puis ramassez le portrait et le collier en rubis dans le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas). Avancez dans le couloir à l'est. Lisez le journal dans la première pièce puis continuez votre route. Une jeune femme dort dans la pièce suivante (photo 69). Ramassez l'anneau en diamant sur la table, la coupe en diamant sur la cheminée et deux récipients en cuivre dans l'étagère. Allez au sud par l'une des deux portes et volez le collier en rubis dans le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas). Lisez le journal puis ouvrez la trappe près du mur ouest et descendez à l'échelle. Ramassez la pépite d'or dans le coffre puis ouvrez la trappe pour avoir un accès à l'extérieur. Remontez à l'échelle et allez au sud. Assommez le garde saoûl. Dirigez-vous vers la salle de bains vers l'est et ramassez l'anneau en diamant. Allez maintenant à l'ouest pour arriver dans la chambre des invités. Écoutez la conversation entre les deux personnes puis assommez-les quand ils se séparent. Prenez la bourse remplie d'argent puis retournez dans le hall principal et allez à l'est vers la grande porte.

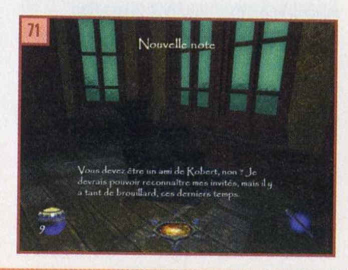
Le manoir Overlook

Écoutez la conversation entre Ginny et une jeune servante. Allez ensuite au nord pour assommer le garde qui patrouille ainsi que l'autre garde se trouvant dans le couloir un peu plus loin. Assommez également Ginny si vous la revoyez dans cette pièce. Prenez ensuite le télescope Néréide sur le bureau (photo 70). Dirigez-vous vers le nord, dans la galerie, où se trouve un garde dans les derniers niveaux de difficulté. Assommez-le puis ramassez la coupe en rubis dans le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas). Dirigez-vous vers l'est pour vous retrouver dans la cuisine. Débarrassez-vous du cuisinier puis ramassez la flèche à feu dans le four et la coupe en rubis sur le haut d'une étagère. Lisez le livre sur la table pour apprendre une recette. Allez au sud pour arriver dans une salle à manger. Assommez la servante et le garde puis ramassez le chandelier en cuivre sur la cheminée et les deux gobelets (un en rubis et l'autre en jade) sur la table. Dirigez-vous vers le sud vers une porte fermée. Crochetez la serrure (combinaison : bas, haut-droite, gauche, haut-droite et bas-gauche) ou passez par le tunnel derrière la grille sous l'escalier à l'ouest. Vous arrivez dans le bureau du capitaine. Ramassez les pièces en argent sur le bureau puis lisez le



journal pour en apprendre plus sur les objets d'exception du niveau. Ouvrez le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas) pour y trouver une potion médicinale et un anneau en diamant. Allez dans le passage sous l'escalier pour y trouver une pépite d'or près d'un rat. Montez les escaliers et ramassez l'urne en cuivre sur la table. Aux niveaux les plus difficiles, il y a un garde dans l'escalier que vous devez assommer pour éviter les ennuis. Allez ensuite au premier étage.

Débarassez-vous des deux gardes qui patrouillent la zone puis allez vers l'est pour trouver les chambres des invités. Écoutez la conversation entre les trois personnes puis assommez-les quand ils se séparent. La chambre du sud-est contient un anneau de rubis dans le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas) et une flasque d'huile sur une étagère. Allez maintenant dans l'autre chambre et montez l'escalier en spirale où se trouve la veuve Moira (photo 71). Écoutez-la puis approchez-vous d'elle pour qu'elle vous prenne pour un domestique. Prenez la clé sur la table. Retournez alors dans la cuisine, au rez-de-chaussée et ramassez une bouteille. Retournez voir la veuve et posez la bouteille sur la table. Elle vous donne alors des informations sur le




72


73


74

retour du capitaine. Retournez au premier étage, dans les couloirs, et dirigez-vous dans la salle ronde. Dérobez le grand portrait au mur ouest puis allez au nord vers les quartiers privés de Moira. Ouvrez la porte (combinaison : bas, haut-droite, gauche, haut-droite et bas-gauche) puis ramassez le miroir de la veuve sur la table. Allez dans la chambre et actionnez le gramophone. Ramassez le collier de diamants dans le coffre et lisez le journal sur le bureau. Retournez dans le bureau du capitaine au rez-de-chaussée. Actionnez le bouton sous le bureau (photo 72) puis pressez-vous d'aller dans la galerie nord et entrez par le passage secret, sur le mur est. Descendez l'élévateur puis ramassez l'abrégé. Lisez le journal et ouvrez le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas) pour y trouver une bourse remplie d'argent. Ouvrez la porte pour vous retrouver à l'extérieur et allez à la barque pour finir la mission.
Butin : 34 objets pour un total de 4200 pièces d'or

LA CITÉ, JOUR QUATRE

La bibliothèque des gardiens
Écoutez la conversation dans la bibliothèque interdite puis une autre conversation dans la bibliothèque normale. Utilisez la glyphe pour aller en ville puis dirigez-vous dans les quartiers sud.

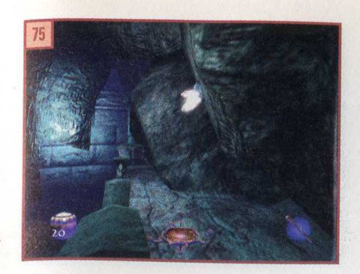
Les quartiers sud
Allez prendre les pièces de cuivre sur le stand de nourriture. Dirigez-vous vers la ruelle noire et ramassez la flèche à eau et la bourse remplie d'argent dans la bouche d'égouts. Revendez tout ce que vous pouvez au receleur et allez au magasin pour refaire votre stock de flèches. Allez chez Garrett.

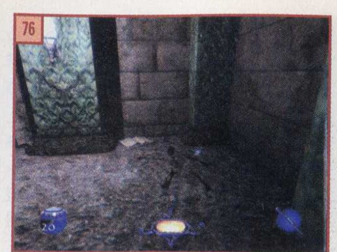
La résidence de Garrett
Crochetez la porte du propriétaire (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas) et ramassez la coupe de jade. Retournez en ville et allez sur les quais en utilisant la glyphe des gardiens.

Les quais
Revendez le reste de votre butin au receleur puis allez dans les égouts. Utilisez la glyphe au bout du passage (photo 73) pour accéder à votre prochaine mission.

MISSION 6 : DE LA CITADELLE ENGLOUTIE

La citadelle extérieure
Avancez dans le passage puis prenez le rubis sur le sol, au sud-ouest. Vous arrivez dans une grande salle. Assommez les deux gardes qui patrouillent puis ramassez la flèche à eau dans le coin sud-est et la statuette d'oiseau sur une pierre au sud. Lisez ensuite le journal pour en apprendre plus sur la chute des Kurshok. Dirigez-vous vers le sud-ouest, volez le diamant sur le sol puis avancez dans le passage. Assommez l'homme rat qui patrouille dans la pièce. Ramassez le chandelier en argent puis lisez le journal à côté. Vous pouvez aller d'ici dans l'arène à l'est ou au théâtre au sud. Dirigez-vous vers l'est.
Ramassez la pépite d'argent sur le sol, près de la torche puis descendez les escaliers. Écoutez la conversation entre les deux hommes-rats. Ils attaquent ensuite les Kurshok dans la salle de l'incubateur. Ramassez la coupe en or puis entrez dans la salle quand le bruit des combats s'estompe (photo 74). Assommez les survivants afin de pouvoir fouiller la pièce tranquillement. Montez les escaliers au sud et ramassez l'urne en or sur le rebord. Descendez dans la salle et prenez la flèche à mousse dans le coin sud-ouest. Assommez le garde qui patrouille puis allez dans le passage sous l'escalier. Ouvrez le coffre et dérobez la dague en


75

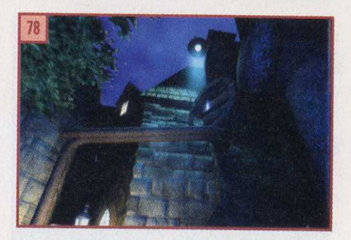

76


77

or. Descendez les escaliers au nord, assommez le garde puis ramassez la corne de combat païenne. Retournez dans la grande salle puis montez les escaliers au sud. Ramassez la pépite en argent près de la flamme bleue. Dirigez-vous vers l'ouest et prenez les deux chandeliers en argent. Allez maintenant au nord et escaladez un pilier tombé pour y trouver une pièce de jade. Assommez le garde qui patrouille au nord-ouest puis volez le diadème en rubis dans le sarcophage. Allez au sud dans l'eau et ramassez le bracelet en cuivre ainsi que l'urne en argent à côté. Allez à l'ouest pour vous retrouver à une intersection. Lisez la note sur le piédestal puis dirigez-vous vers le nord. Assommez l'homme-rat puis écoutez la conversation entre les deux païens. Ouvrez les deux coffres (combinaison : droite, droite, gauche, droite et gauche) pour y trouver deux flèches à tête large, une potion médicinale et trois pièces d'or. Débarrassez-vous des deux païens et prenez le gros diamant sur le mur (photo 75). Allez ensuite dans le couloir sud-est et ramassez la pépite d'or près de la torche. Retournez à l'intersection plein sud et changez de zone.

Le coeur de la citadelle

Allez au nord et ramassez la potion médicinale dans le sarcophage. Continuez votre chemin pour arriver dans les bains publics. Écoutez la conversation entre les deux Kurshok puis assommez-les quand ils se séparent. Prenez la coupe en rubis au sud et la statuette de chat dans le coin nord-est. Allez au sud au carrefour et assommez le garde qui patrouille. Ramassez la bourse remplie d'argent près du squelette, dans le coin sud-ouest. Descendez les escaliers au sud pour vous rendre dans la bibliothèque. Ramassez le bol en cuivre et le chandelier en argent sur la table puis la flèche à eau près des corps. Montez les escaliers et regardez au nord vers la statue pour trouver une urne en argent sur le sol. Continuez au sud pour y trouver un garde qui patrouille (deux aux niveaux les plus difficiles). Assommez-le(s) puis fouillez les environs. Vous trouvez un livre rare sur le mur ouest, un autre dans le coin nord-est et deux pièces de cuivre sur le mur sud. Lisez le journal près des pièces pour en apprendre plus sur les Kurshok puis dirigez-vous vers le coin sud-ouest pour y trouver le corps de Rafe (photo 76). Lisez son journal puis ramassez la clef-glyphe et la dague en or. Retournez à l'entrée et escaladez le mur est pour vous retrouver sur le chemin de la salle royale. Si vous n'avez pas les gants d'escalade, suivez le couloir est et assommez les gardes qui surveillent l'entrée de la salle. Dans la première salle, se trouve(nt) un garde (deux aux niveaux les plus difficiles). Assommez-le(s) puis ramassez la pierre de jade dans le coin sud-est. Continuez votre chemin et débarrassez-vous du garde suivant. Dérobez la pépite d'argent dans le coin nord-est et la tapisserie dans le coin sud-ouest. Montez les escaliers au nord pour arriver dans la salle du trône. Escaladez les rochers à l'ouest et prenez le diamant sur le pilier. Sautez dans la salle en dessous sans être remarqué puis assommez les trois gardes. Ouvrez les deux coffres (combinaison : haut-gauche, droite, bas-gauche, nord) pour y trouver deux pièces d'or, deux pièces en argent et une poignée de gemmes. Finalement, prenez la couronne en suspension au-dessus du trône (photo 77) et retournez à l'entrée de la citadelle pour finir la mission.


78

Butin : 41 objets pour un total de 4100 pièces d'or

LA CITÉ, JOUR CINQ

La bibliothèque des gardiens

Allez à la bibliothèque interdite pour écouter Caduca. Vous vous retrouvez à Stonemarket après la cinématique.

La place de Stonemarket

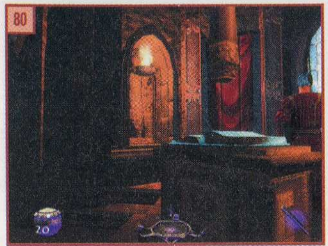
Revendez votre butin au receleur le plus proche et refaites votre stock de flèches au magasin à côté. Retournez dans la résidence de Garrett et volez le chandelier en cuivre dans la chambre du propriétaire (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas). Ramassez les pièces de cuivre sur le stand de nourriture puis allez à l'entrée de la ruelle noire pour y prendre la flèche à eau et la bourse remplie d'argent. Allez ensuite dans le coin nord-est de la place de Stonemarket et grimpez sur le tuyau avec le symbole de la glyphe (photo 78).

MISSION 7 : DE TUER LE TEMPS

Le clocher supérieur

Allez au nord-ouest et descendez l'échelle.





Avancez dans le passage jusqu'à vous retrouver dans une grande salle. Ouvrez le coffre (combinaison : droite, gauche, haut et bas) qui se trouve à l'est pour y trouver une statuette de chat. Assommez les deux gardes qui patrouillent puis ramassez la flasque d'eau bénite sous l'horloge. Dans le coin nord-ouest, escaladez le mur pour y prendre le rouage en diamant. Descendez l'échelle dans le coin nord-est puis descendez l'autre échelle à côté. Assommez le garde qui patrouille puis allez au sud. Ouvrez le coffre pour y ramassez une potion médicinale et une bourse remplie d'argent. Prenez ensuite la coupe en or et le chandelier en or sur le bureau. Lisez le journal et le plan pour en apprendre plus sur les environs. Enfin, ramassez le réconfort du père Debole sous le bureau. Descendez à l'étage en-dessous en passant par la fenêtre. Dirigez-vous vers le dortoir et assommez l'homme qui s'y trouve. Ramassez la bourse à sa ceinture, la flasque d'eau bénite ainsi qu'une bourse remplie d'argent dans le coffre à l'est, les pièces de cuivre sur le lit du milieu, la mine sur la table, la coupe en argent sur l'étagère, les pièces en cuivre dans le coffre près du lit, la cuillère et la fourchette en argent dans le coin nord-est (photo 79), le peigne en cuivre ainsi que la flasque d'huile dans le coffre au nord-ouest et enfin, la bourse remplie d'argent dans le coffre au nord-est (combinaison : droite, gauche, haut et bas). Retournez dans le couloir et ouvrez la porte au bout du passage (combinaison : droite, gauche, haut et bas). Descendez les escaliers pour vous retrouver dans une grande salle.

Assommez les deux gardes qui patrouillent puis allez dans la grille dans le coin nord-ouest. Ramassez la coupe en or et allez dans le coin sud-est. Lisez la note pour apprendre l'existence du rouage en diamant. Ouvrez le coffre pour y trouver une mine et deux chandeliers en cuivre. Allez ensuite dans la pièce au nord-est et crochetez le coffre pour y ramasser une urne en cuivre ainsi que des pièces d'argent. Descendez par l'élévateur ou par l'échelle à l'étage inférieur. Vous arrivez dans une salle avec des passerelles. Descendez tout en bas en utilisant vos gants d'escalade ou en passant de plate-forme en plate-forme tout en neutralisant les gardes. En prenant l'échelle et en éliminant le garde sur la passerelle sud, vous avez accès à une corniche où se trouve des pièces d'or. L'accès est assez difficile donc à vous de voir. Sinon, dirigez-vous vers le clocher inférieur une fois tout en bas.

Le clocher inférieur

Assommez le garde qui patrouille dans le coin. Descendez les escaliers et allez sur la corniche à gauche dès que possible. Ouvrez le coffre pour y trouver une flasque d'eau bénite et des pièces d'or. Tout en bas, crochetez la porte (combinaison : droite, gauche, gauche et droite) puis ouvrez le coffre derrière pour y prendre des pièces d'or. Descendez l'échelle puis assommez les deux gardes qui patrouillent. Allez dans la petite salle, au nord, sous l'escalier et prenez le chandelier en or derrière la grille. Rendez-vous maintenant dans le coin sud-est et assommez le prêtre (photo 80). Dérobez le lingot du créateur puis lisez le journal. Prenez l'élévateur au nord-est (combinaison : droite, gauche, gauche et



droite) pour descendre d'un étage. Assommez les gardes présents. Prenez ensuite la coupe en argent et la bourse remplie d'argent sur le bureau, près de la porte. Lisez la note sur le mur pour savoir comment arrêter les mécanismes. Ouvrez le coffre à côté pour y trouver une flasque d'huile et une bourse d'argent. Prenez l'élévateur pour vous retrouver au sous-sol du clocher. Un prêtre et un garde patrouillent non loin de là. Dérobez la bourse à la ceinture du garde. Allez dans le passage au nord-est pour arriver dans la salle de distribution du charbon. Allez dans la pièce à côté et ramassez le pichet en or puis la coupe en or. Si vous ne l'avez pas déjà, prenez le plan des lieux sur l'étagère et enfin, ouvrez le coffre pour y trouver une mine et des pièces d'or. Retournez dans la première salle puis descendez les escaliers à l'ouest. Assommez les deux gardes et l'ouvrier situés en bas. Prenez la bourse près de l'ouvrier puis la flasque d'eau bénite sous l'escalier. Retournez dans la salle de distribution de charbon et activez le levier. Allez ensuite dans la salle au sud-est (combinaison : haut-gauche, droite, bas-gauche et haut) et actionnez le levier pour relâcher la vapeur. Enfin, allez au centre de la pièce pour activer le mécanisme (photo 81).

Butin : 33 objets pour un total de 2450 pièces d'or.

LA CITÉ, JOUR SIX

Place de Stonemarket

Allez au nord-ouest de la place de Stonemarket et utilisez la glyphe pour vous rendre à la bibliothèque des gardiens.







Le vieux quartier

Vous êtes maintenant pourchassé par les gardiens enforceurs. Assommez ou évitez les deux gardiens qui arrivent puis allez vers l'est. Il y a une glyphe sur le mur mais vous ne pouvez plus les utiliser. Continuez vers l'est et entrez dans la taverne au nord. Prenez la potion médicinale dans une boîte derrière le bar puis allez à l'étage (combinaison : bas, haut, bas, gauche, droite et haut) et ramassez une autre potion médicinale, deux flèches à tête large et une coupe en argent. Sortez dans la rue et continuez vers l'est. Entrez dans le bâtiment de la milice et lisez le journal. Prenez la grenade éblouissante et le grand cru au fond de la pièce. Ressortez et dirigez-vous vers le nord. Écoutez la conversation entre l'homme et le garde (photo 82) puis volez les deux assiettes en argent dans sa charrue. Allez au magasin au coin de la rue pour refaire votre stock de flèches. Allez au sud et montez les escaliers pour vous rendre chez le receleur (combinaison : bas, haut, bas, gauche, droite, haut). Prenez la flèche à feu dans la cheminée, le grenade éblouissante et la flasque d'huile dans la première pièce. Allez ensuite dans la chambre et ramassez les grenades éblouissantes, la grenade à gaz, la mine et la flèche bruyante. Lisez la note sur l'étagère pour en apprendre plus sur votre prochain objectif. Ressortez et continuez vers l'est. Allez dans la zone des quais puis dans le quartier sud en évitant les gardiens enforceurs. Rentrez chez vous.

La résidence de Garrett

Volez le bol en argent dans la chambre du propriétaire (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas) puis dirigez-vous vers votre appartement. Assommez le gardien enforceur et lisez la note près du mannequin. Sortez de votre appartement et retournez en ville. Rendez-vous dans la ruelle noire et revendez votre butin au receleur. Allez au bout de l'allée et traversez le nuage bleu pour vous retrouver à Fort Ironwood.

Fort Ironwood

Allez dans le passage au nord pour parler avec les gardiens. Après la cinématique, allez dans le coin nord-est et ramassez la pépite d'argent. Montez le mur ouest et prenez les deux coupes en jade. Sortez de la zone pour aller dans le vieux quartier. Rendez-vous à la place de Stonemarket, au nord-ouest près de la glyphe. Elle ne fonctionne plus mais en regardant en l'air, vous voyez un passage. Escaladez le mur et entrez par la fenêtre.

La bibliothèque des gardiens

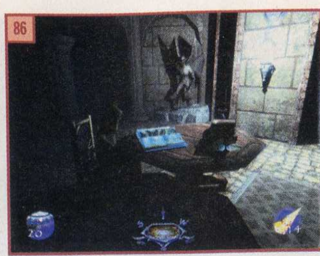
Vous arrivez dans une salle avec deux gardes et un scribe (photo 83). Avancez vers le passage et lisez la note sur la banc. Un autre garde se trouve près de l'élévateur. Utilisez ce dernier puis faufilez-vous jusqu'à la chambre d'Orland (combinaison : bas, haut-droite, gauche, haut-droite, bas-gauche). Lisez la note sur le bureau puis ouvrez la grille dans le coin pour votre prochaine mission.

MISSION 8 : DES FRÈRES ... ET DES TRAÎTRES

L'enceinte des gardiens

Prenez les trois flèches à eau sur le sol puis ouvrez la grille pour sortir du tunnel. Écoutez la conversation entre les deux gardiens puis lisez le journal à côté. Si vous assommez les deux gardiens après la conversation, le non aura la majorité des voix. Les deux décisions à voter sont sans importance pour le reste de la mission : un garde placé sur le lieu du crime ou non et le déplacement d'un objet d'exception dans une autre salle. Assommez le garde tout en haut puis ramassez le portrait et la cloche en or. Lisez également le journal puis descendez tout en bas et prenez les deux flèches à feu sur la flamme bleue. Ouvrez l'une des deux portes (combinaison : droite, gauche, haut et bas) afin de vous retrouver dans la chambre du conseil. Assommez l'homme qui s'y trouve puis ramassez la potion médicinale sur la chaise. Grimpez vers la statue sur le mur nord (photo 84) et dérobez le bol en argent sur le sol. Allez au sud et assommez le garde qui regarde la statue. Continuez votre route vers la bibliothèque des anciens. Assommez le garde dans le coin et prenez le livre « Le dit de la pluie » s'il n'a pas été déplacé. Grimpez le mur sud et volez la balance dorée tout en haut. Grimpez ensuite les escaliers pour vous retrouver dans la salle des scribes. Assommez le garde avec une torche et les hommes dans la salle. Allez dans le coin sud-est et prenez les pièces d'or et la cloche en or sur le bureau. Prenez le livre « Le dit de la pluie » s'il a été déplacé. Puis, ramassez le chandelier en argent sur l'étagère et un autre dans le coin sud-est. Allez ensuite vers l'ouest et assommez les deux hommes sur le chemin. Entrez dans la salle à manger. Assommez le garde qui patrouille puis ramassez les deux coupes


85


86



87



en rubis, le chandelier en cuivre, la copie du livre « Le dit de la pluie » sur la table et le portrait au-dessus de la cheminée. Retournez dans les couloirs et allez maintenant dans le dortoir, en face. Assommez la femme et le scribe puis ouvrez le coffre (combinaison : gauche, bas et gauche) pour y trouver une poignée de gemmes et deux pièces d'or. Dérobez le chandelier en argent sur la table puis allez dans la chambre d'Artemus au nord (combinaison : droite, gauche, haut et bas). Lisez son journal pour en apprendre plus sur le rôle de son anneau. Ouvrez le coffre près de son lit (photo 85) pour y ramasser trois pierres de jade et l'anneau de gardien. Sortez et montez les escaliers. Cherchez un trou sur le mur ouest et utilisez l'anneau dessus pour ouvrir un passage secret. Montez les escaliers pour vous trouver à côté de la chambre d'Orland. Allez dans l'alcôve donnant sur la chambre du conseil et marchez sur la corniche vers l'est. Vous allez trouver deux alcôves plus loin une boîte avec dedans une poignée de gemmes et des pièces d'or. Retournez dans le couloir et allez dans la chambre. Lisez les deux notes et le journal pour savoir comment réactiver les glyphes. Ramassez le chandelier en argent sur le bureau et les deux diamants ainsi qu'une coupe en argent dans le coffre. Tirez une flèche à feu sur le sceau près du lit puis retournez dans la bibliothèque des anciens pour accéder aux bibliothèques inférieures.

Les bibliothèques inférieures

Allez dans la salle des statues à l'est. Prenez le bol en cuivre sur la table tout au fond puis allez au sud. Ouvrez le coffre dans le coin sud-ouest (combinaison : gauche, droite et gauche) pour y trouver une poignée de gemmes et des pièces en or. Allez au nord puis à l'est pour vous trouver dans la bibliothèque. Volez l'assiette en or et le chandelier en or sur la table au nord. Ouvrez le coffre (combinaison : gauche, droite et gauche) pour y trouver des pièces d'or puis prenez le livre rare et la statuette d'argent sur les étagères. Sortez et allez maintenant dans la chambre de Caduca. Regardez la statue de pierre (photo 86) et lisez le journal. Prenez la coupe en or sur la table puis allez dans la pièce au sud. Dérobez les deux coupes en jade derrière la statue et la bourse remplie d'argent sur l'étagère. Ouvrez le coffre (combinaison : gauche, droite et gauche) pour y ramasser des pièces d'or, un diadème en diamant et une dague en or. Retournez dans la chambre et allez au nord. Prenez les deux chandeliers en argent ainsi que la coupe en or sur la table. Enfin, près du lit, ramassez le chandelier en argent et l'anneau de jade. Prenez la note dans la bouche de la statue puis rendez-vous dans la salle des statues. Après la cinématique, éteignez toutes les torches et faufilez-vous vers la bibliothèque. Montez les escaliers et utilisez la glyphe pour ouvrir un passage. Montez à l'échelle pour finir la mission.

Butin : 47 pièces pour un total de 4825 pièces d'or.

LA CITÉ, JOUR SEPT

Le vieux quartier

Sortez de la chambre et dirigez-vous vers le nord-est pour vous rendre à Auldale. Assommez le garde qui garde l'entrée puis allez dans la nouvelle zone.

Auldale

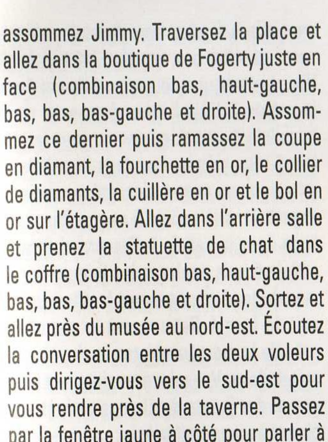
Écoutez la conversation entre les deux citoyens puis dirigez-vous vers le nord puis l'est pour arriver sur une place. Écoutez la conversation entre Fogerty et Jimmy (photo 87). Après la conversation,











assommez Jimmy. Traversez la place et allez dans la boutique de Fogerty juste en face (combinaison bas, haut-gauche, bas, bas, bas-gauche et droite). Assommez ce dernier puis ramassez la coupe en diamant, la fourchette en or, le collier de diamants, la cuillère en or et le bol en or sur l'étagère. Allez dans l'arrière salle et prenez la statuette de chat dans le coffre (combinaison bas, haut-gauche, bas, bas, bas-gauche et droite). Sortez et allez près du musée au nord-est. Écoutez la conversation entre les deux voleurs puis dirigez-vous vers le sud-est pour vous rendre près de la taverne. Passez par la fenêtre jaune à côté pour parler à l'inspecteur Drept. Après la cinématique, allez dans le vieux quartier.

Le vieux quartier

Rendez-vous au fort Ironwood. Lisez la note dans le coin sud-ouest du temple pour avoir des informations sur les zombies. Ressortez et allez dans le coin sud-est du vieux quartier. Descendez les escaliers pour vous retrouver dans une salle avec un païen. Lisez son journal pour avoir une nouvelle sous-quête. Choisissez maintenant votre faction en volant la baguette du païen pour aider les marteleurs ou en jetant une flèche à mousse sur la pierre angulaire du cimetière (photo 88). Allez ensuite lire la note près de la porte du receleur. Derk cherche quelqu'un pour transporter un cadavre sur les quais. Rendez-vous dans la taverne sur les quais et allez au premier étage. Éteignez la torche et descendez avec le corps. Crochetez la porte au sud (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas) puis allez vers l'eau et balancez le corps. Retournez chez le receleur dans le vieux quartier pour avoir trois pièces d'or. Accroupissez-vous et passez sous le toit au nord. Ramassez la flèche à gaz et lisez la note pour apprendre la location du plan du berceau de Shalebridge. Allez maintenant dans le fort Ironwood et descendez dans les catacombes au sud-est.

Fort Ironwood

Descendez tout en bas des escaliers et éliminez le zombie qui rôde. Ramassez la coupe en rubis sur le banc au fond de la pièce. Allez au sud et débarassez-vous du zombie. Dérobez les deux statuettes en argent autour de la statue à l'est. Tuez le marteleur mort-vivant avec de l'eau bénite puis allez dans le coin sud-est. Ramassez les flèches à tête large dans le coffre (combinaison : haut-droite, bas, haut-gauche, bas-droite, haut et bas-gauche) et une dague en or sur l'étagère. Continuez vers l'ouest pour y trouver un autre marteleur mort-vivant ainsi qu'une glyphe sur le mur (photo 89). Actionnez la glyphe puis ramassez une mine explosive, une statuette en bronze, un bol en or et des flèches à tête large. Retournez dans la première salle puis allez au nord. Débarrassez-vous des zombies dans le coin puis ramassez la flasque d'huile près de l'élévateur. Continuez vers l'ouest. Tuez le marteleur mort-vivant qui patrouille et ouvrez le coffre (combinaison : gauche, gauche, droite, gauche, droite et droite) pour y prendre trois pièces de cuivre. Ramassez également l'anneau de rubis dans l'alcôve du fond. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers sur votre gauche. Tuez les deux zombies qui rôdent puis ramassez le chandelier en argent sur la table. Allez au sud pour vous retrouver dans le mausolée. Éliminez les derniers zombies qui s'y trouvent et prenez la pépite d'or dans le coin nord-ouest. Enfin, ouvrez le cercueil à l'est pour trouver le plan du berceau de Shalebridge. Remontez par l'élévateur et allez dans le coin sud-est du vieux quartier. Entrez dans le bâtiment avec une glyphe sur la porte (photo 90) pour votre prochaine mission.

MISSION 9 : DU VOL AU BERCEAU

L'extérieur du berceau

Prenez les trois flèches à eau dans la fontaine à l'ouest puis ouvrez la porte du cellier à l'est, derrière la maison. Descendez les escaliers puis allez au nord. Continuez votre chemin vers l'est et montez l'escalier en spirale. Prenez la potion médicinale et la flasque d'huile dans la remise puis allez au nord et montez l'autre escalier en spirale. Vous vous retrouvez au grenier où un bruit sourd se fait entendre. Dirigez-vous dans le coin sud-ouest et jetez un oeil à la peinture. Utilisez-la pour avoir un nouvel objectif. Prenez le fusible du générateur près du halo lumineux. Redescendez l'escalier en spirale et allez vers l'est. Ouvrez la porte et ramassez les deux chandeliers en argent et la coupe en argent sur le bureau. Lisez le journal pour en apprendre plus sur les anciens patients. Crochetez le coffre-fort pour y trouver le bouteille de rouge du cimetière. Ressortez et avancez dans le passage. Descendez dans le vestibule et lisez la note sur le rebord. Volez les deux


91


92


93

chandeliers en argent puis montez l'autre escalier en spirale. Allez à l'ouest pour vous retrouver dans le dortoir. Ramassez les deux chandeliers en argent sur l'étagère et les deux potions médicinales sur le meuble. Ouvrez le coffre au fond de la pièce (combinaison : bas, haut, bas, gauche, droite et haut) pour y trouver un diadème en jade et une bourse remplie d'argent. Retournez dans le vestibule puis sortez par le nord. La herse est fermée et vous devez rétablir le courant avant de continuer. Descendez l'échelle sur la gauche pour descendre tout en bas. Allez vers l'ouest pour trouver une salle avec des fioles. Ramassez les deux chandeliers en cuivre puis lisez le journal. Prenez la fiole rouge de Lauryn en bas à gauche. Retournez dans le couloir et dirigez-vous vers le sud pour y trouver le générateur. Enlevez le fusible mort et mettez celui que vous avez trouvé au grenier (photo 91). Lisez la note dans un coin de la salle puis retournez au vestibule. Cherchez une conduite sous les escaliers. Utilisez-la pour verser le sang dedans. Allez au nord près de la grille et actionnez le levier pour l'ouvrir. Montez l'escalier à l'est pour vous trouver dans la tour du personnel. Ramassez les deux chandeliers en cuivre puis redescendez. Continuez au nord pour entrer dans le berceau.

L'intérieur du berceau

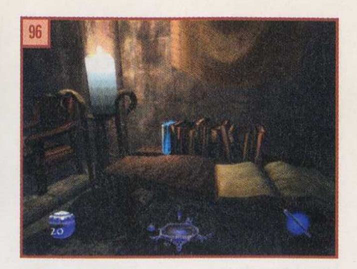
Allez au nord jusqu'à la salle des archives. Lisez le journal pour savoir le nom des patients. Dirigez-vous vers l'est puis le sud pour trouver une porte fermée (combinaison : bas, haut, bas, gauche, droite et haut). Tuez les deux momies avec des grenades éblouissantes puis allez à l'est. Prenez le chandelier en argent au nord puis retournez dans le couloir et allez plein nord. Descendez l''échelle pour aller à la morgue. Éliminez la momie puis prenez les cinq flèches à feu dans la chaudière (photo 92). Allez dans la morgue au sud et tuez une autre momie. Ouvrez les placards pour y trouver le sac de dents en or. Remontez et allez maintenant au nord-est dans la salle des traitements. Allez dans la salle B et tuez les deux momies qui patrouille. Allez dans le coin nord-est et ramassez le nécessaire de chirurgie en argent sur la table. Dirigez-vous vers l'ouest et dérobez le chandelier en argent sur une étagère. Retournez dans la salle des archives puis montez à l'observatoire. Éliminez la momie qui patrouille puis prenez les huit gemmes dans les yeux des peintures. Redescendez et allez à l'ouest dans la salle blanche. Dirigez-vous au sud vers la cellule 1. Utilisez l'élévateur pour monter tout en haut. Volez l'anneau en argent près de la fenêtre puis descendez en sautant sur les tuyaux. Allez maintenant dans le couloir ouest (combinaison : bas, haut, bas, gauche, droite et haut). Tuez la momie puis fouillez les cellules (combinaison : gauche, bas, gauche, haut et bas). Vous trouvez une coupe en diamant dans la cellule 2, trois flèches à mousse dans la cellule 3, une dague en or dans la cellule 5, des pièces d'or dans la cellule 7, un peigne en argent ainsi qu'un miroir en argent dans la cellule 8 et une flasque à huile dans la cellule 9. Retournez dans la cellule 5 puis déplacez les briques sur le mur du fond pour trouver la chemise de nuit de Lauryl. Retournez à la chaudière près de la morgue et jetez la chemise de nuit dedans. Vous devez maintenant trouver un des jouets de chaque patient et le placer à un endroit précis :

- patient 1 : allez dans la salle de lobotomie et prenez le masque de cire sur l'une des chaises (photo 93). Allez ensuite dans la cellule 1 ou chambre de réclusion et posez le masque sur le mannequin.
- patient 2 : prenez les ustensiles émoussés dans la cellule 2 et déposez-le dans l'assiette vide de la salle à manger.
- patient 3 : ramassez la bougie éteinte dans la cellule 3 puis allez à la morgue et




94


95


96

déposez-la sur la table d'opération devant la chaudière.

• patient 4 : dérobez les outils d'horloger dans la cellule 4 et posez-les sur une chaise dans la salle de lobotomie.

• patient 5 : ramassez le télescope rouillé dans la cellule 5 puis déposez-le sur le socle à l'observatoire.

• patient 6 : prenez les cendres de nourrisson dans la cellule 6 et posez-le sur le chariot dans la cour d'exercices, à l'entrée.

• patient 7 : ramassez la volière pourrie dans la cellule 7 et allez dans le salon, près de la salle d'archives. Montez à l'échelle pour accéder au balcon. Déposez la volière sur l'étagère.

• patient 8 : volez la viktrola désaccordée dans la cellule 8 puis déposez-la sur la table dans la salle des traitements.

• patient 9 : ramassez le briquet dans la cellule 9 puis jetez-le dans la cheminée du salon.

En posant l'un des objets, vous êtes téléporté dans le passé. Si vous êtes capturé par un garde, vous retournez dans le présent et il vous faudra retrouver un autre jouet. Allez dans la tour des enfants derrière la salle des archives. Montez les escaliers et allez dans le coin sud-est pour y prendre le journal de Lauryl. Lisez la note sur le podium pour en apprendre plus sur la femme qui vous a attaqué. Descendez les escaliers et allez à la morgue. Jetez le journal dans la chaudière puis allez dans la salle des traitements. Prenez le sérum dissolutif sur la table (photo 94) en faisant le tour de la salle. Lisez la note à côté puis retournez à l'extérieur du berceau.

L'extérieur du berceau

Faufilez-vous vers le grenier et utilisez la flaque de sang de Lauryl pour la libérer. Descendez au vestibule et suivez-la jusqu'aux portes de la sortie. Vous ne pouvez pas la suivre car vous êtes prisonnier des lieux. Allez dans l'abri tempête en descendant les deux échelles près de la grille puis allez dans la cage. Fermez la porte pour être envoyé dans le passé. Remontez et allez dans la salle du personnel. Ouvrez la porte sur le mur nord puis utilisez l'élévateur pour accéder tout en haut de la tour. Faufilez-vous entre les gardes et sautez par la fenêtre.

Butin : 32 objets pour un total de 2650 pièces d'or

LA CITÉ, JOUR HUIT

Le vieux quartier

Suivez le fantôme dans les rues de la ville jusqu'au fort Ironwood. Allez ensuite dans les catacombes (photo 95) et éliminez les morts vivants sur votre chemin avec des flasques d'eau bénite ou des grenades éblouissantes. Quand vous arrivez dans le mausolée, allez au sud et entrez dans le passage qui s'ouvre. Après la cinématique, allez à la place de Stonemarket et entrez dans la bibliothèque des gardiens au nord-ouest. Après la seconde cinématique, dirigez-vous vers Auldale et allez à la station de pompage. Lisez la note sur la porte qui parle d'amulette magique. Allez dans le camp des païens et dirigez-vous vers le nord-ouest. Parlez à Dyan ou volez l'amulette selon votre affinité avec les païens. Retournez à la station de pompage et vous verrez que les vignes ont disparu. Entrez et tournez la valve pour descendre le niveau de l'eau du canal. Sautez dans l'eau et prenez la pépite de cuivre en suivant le passage sud. Allez ensuite à l'ouest et entrez dans l'antre.

L'antre de Gamall

Avancez dans le passage et ouvrez la porte. Dérobez la fourchette en argent sur une des étagères puis allez dans l'autre pièce. Montez les escaliers puis lisez le livre sur la table. Dirigez-vous vers l'ouest puis prenez le diadème de jade sur la statue. Ouvrez la porte à l'ouest et lisez le journal sur la table. Continuez d'aller à l'ouest puis ramassez le chandelier en argent. Dirigez-vous vers le nord-ouest de la pièce en vous faufilant derrière la statue. Vous vous retrouvez dans la chambre de Gamall. Lisez les deux journaux puis ouvrez le coffre (combinaison : gauche, droite et gauche) pour y trouver une potion médicinale et une coupe en argent. Regardez les livres dans le coin nord-est (photo 96) puis activez le livre le plus à gauche pour ouvrir un passage secret. Montez à l'échelle et activez l'interrupteur. Avancez dans le passage pour découvrir la bibliothèque secrète de Gamall. Après la cinématique, utilisez le glyphe sur le mur afin de pouvoir assommer les statues. Montez à l'échelle à côté et ramassez le portrait. Redescendez et assommez les deux statues. Lisez le journal an centre de la pièce pour en apprendre plus sur les cinq artefacts. Escaladez le mur est ou ouest pour remonter sur le balcon puis descendez les marches. Descendez dans la cour principale et assommez la statue. Ramassez la coupe en argent puis dirigez-vous dans la pièce au sud-ouest.

Débarassez-vous de la statue qui garde l'endroit puis volez le calice près des gargouilles. Allez ensuite dans la pièce au nord-est et assommez les deux gardes. Ramassez la patte et l'anneau de jade sur le rebord de l'escalier. Sortez de l'antre puis retournez à Auldale.

Auldale

Allez à l'entrée du musée puis dans la petite ruelle à l'ouest. Ouvrez la grille et descendez dans le passage. Lisez les deux notes afin d'apprendre que la receleuse Carmen a la carte du musée. Ramassez le couteau en cuivre sur un tonneau et une flèche à tête large sur une caisse. Allez la voir et achetez-lui la carte ainsi que les répliques d'artefacts (photo 97). Retournez dans le tunnel près du musée et allez tout au bout pour votre dernière mission.

MISSION 10 : DE LA NATURE MORTE ET DES MATRAQUES

La salle de garde

Assommez les trois gardes qui patrouillent puis prenez la clé. Entrez dans le musée par la double porte. Débarassez-vous du garde qui se trouve à l'entrée puis lisez la note sur la table à l'ouest sur la sécurité du musée. Allez maintenant lire la note sur la table à l'est pour connaître l'emplacement des artefacts. Ramassez le grand portrait dans le coin nord-ouest puis dirigez-vous vers l'est (combinaison : haut-droite, bas, haut-gauche, bas-droite, haut et bas-gauche). Prenez la coupe en argent sur le bureau et le portrait sur le mur sud. Montez les escaliers au nord et ramassez le portrait sur le mur est. Débarassez-vous du garde qui patrouille puis dirigez-vous vers l'ouest. Dérobez les trois gobelets en cuivre ainsi que les trois assiettes en cuivre. Sur le mur sud, ramassez le portrait puis à l'ouest de la viktrola, prenez les deux coupes en cuivre, les deux bols en or et le pichet en or sur la table. Suivez le couloir vers le nord-ouest puis assommez le garde dans les environs. Cassez la vitrine à l'est et ramassez l'urne en argent, l'assiette en cuivre, la coupe en or et



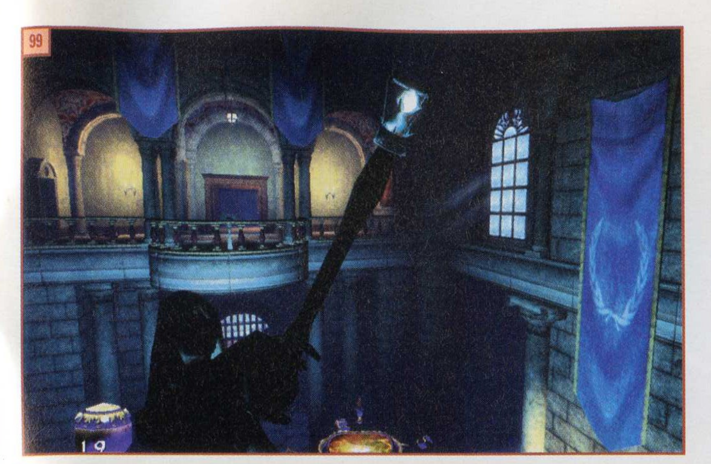
le monocle du conservateur. Prenez le portrait sur le mur ouest puis allez dans la petite pièce pour y trouver un chandelier en cuivre ainsi qu'un autre portrait au mur. Retournez sur vos pas et prenez le passage nord après la viktrola. Cassez la vitrine pour y ramasser une coupe en cuivre, une assiette en cuivre et un bracelet en cuivre. Écoutez la conversation à l'est puis montez les escaliers face à la viktrola. Assommez les trois gardes qui patrouillent cet étage. Ramassez le collier en diamant sur la statue au sud, le tableau sur le mur ouest et l'autre tableau sur le mur nord. Continuez vers l'est et assommez le garde près de la peinture. Volez les deux chandeliers en argent et lisez le journal. Ramassez le portrait dans l'escalier à l'ouest puis le faux Orbetti. Dirigez-vous vers l'aile est. Prenez les deux portraits imposants sur le mur nord puis descendez les escaliers à l'est. Assommez le garde restant. Pour prendre le cœur, il vous faut désactiver les barrières électriques. Vous pouvez jeter une flèche à eau dessus afin d'avoir 5 secondes pour prendre l'artefact ou bien désactiver le levier dans la salle au nord-ouest (combinaison : haut-droite, bas, haut-gauche, bas-droite, haut et bas-gauche) afin d'avoir beaucoup plus de temps. Vous pouvez également placer une réplique du coeur sur le piédestal si vous l'avez dans votre inventaire. Allez maintenant dans le coin nord-ouest du premier étage et descendez les escaliers derrière la porte pour vous retrouver dans l'aile ouest, au rez-de-chaussée. Assommez les deux gardes qui patrouillent puis ramassez les trois coupes en cuivre ainsi que les trois assiettes en cuivre sur la table. Allez à



l'est puis au sud pour croiser un autre garde. Débarrassez-vous de lui puis ramassez le grand cru sur la table. Allez dans la pièce à l'ouest pour y trouver un autre grand cru, une coupe en rubis et un portrait imposant. Allez vers l'est et prenez le collier de diamants sur la statue ainsi que le portrait sur le mur. Descendez les escaliers et assommez les deux gardes qui patrouillent. Utilisez une flèche à eau pour désactiver temporairement les barrières électriques (photo 98) puis dérobez la couronne. Placez-la aussi si vous le désirez la réplique de l'artefact sur le piédestal. Dirigez-vous vers le nord et allez vers la salle Tesero.

La salle Tesero

Vous êtes maintenant dans la cour intérieure, au premier étage. Assommez les deux gardes qui patrouillent puis allez au nord pour entrer de nouveau dans le musée (combinaison : haut-gauche, droite, bas-gauche et haut). Débarrassez-vous des deux gardes et ramassez, dans la rontonde, les quatre chandeliers de cuivre. Dirigez-vous ensuite vers l'ouest puis le nord. Prenez les deux chandeliers en argent puis retournez dans la pièce par laquelle vous êtes entré. Ramassez les deux portraits sur le mur ouest puis allez sur le balcon à l'est. Vous allez entendre l'œil qui vous reconnaît. Volez le portrait imposant sur le mur sud puis allez au nord pour prendre la statuette de chat dans la pièce. Dirigez-vous vers l'est et ouvrez la porte (combinaison : haut-droite, bas, haut-gauche, bas-droite, haut et bas-gauche). Assommez les deux gardes qui patrouillent der-



rière. Ouvrez la porte avec la même combinaison. Allez vers l'est près de la viktrola et dérobez les deux chandeliers en argent. Assommez le garde qui patrouille au sud (il y a un deuxième garde aux niveaux les plus difficiles) puis volez le portrait sur le mur. Allez maintenant dans le coin nord-est et ramassez un diadème en diamant près d'une autre viktrola. Débarrassez-vous des deux gardes puis dérobez le portrait sur le mur. Montez les escaliers au sud. Prenez le chandelier en argent sur la table puis continuez de monter jusqu'au bureau du conservateur (combinaison : bas, haut, bas, bas, gauche et droite). Volez les trois grands cru, la coupe en argent, les deux tableaux, le chandelier en argent, la coupe en diamant et les pièces d'argent dans le bureau. Lisez la note et le journal sur le bureau. Retournez ensuite dans les couloirs et descendez tout en bas au rez-de-chaussée.

Assommez les deux gardes qui patrouillent puis ramassez les deux chandeliers en cuivre sur la table. Escaladez le mur ouest pour prendre le portrait imposant. Dirigez-vous vers le sud et actionnez le levier pour accéder au grand Atrium. Débarrassez-vous des deux gardes puis actionnez le levier sur le mur pour ouvrir toutes les grilles du coin. Allez vers l'ouest et assommez les trois gardes qui patrouillent dans les environs. Ramassez l'anneau en or en haut d'une des bibliothèques et le médaillon Coethe en haut de la statue en tirant une flèche à feu pour le décrocher. Retournez dans le grand Atrium et allez au centre de la pièce pour que l'œil vous parle. Allez dans le bureau du conservateur et rendez-vous sur le balcon. Actionnez le levier pour faire sortir la grande statue. Montez ensuite sur l'un des deux balcons et prenez l'œil (photo 99). Retournez maintenant à l'entrée pour finir la mission.

Butin : 77 objets pour un total de 7750 pièces d'or

LA CITÉ, JOUR NEUF

Auldale

Remontez le tunnel pour y croiser Artemus. Après la cinématique, rendez-vous à la place d'Auldale en évitant Gamall et ses statues et posez le cœur sur le monument Bradshaw. Allez maintenant dans le vieux quartier puis au fort Ironwall. Rendez-vous près du mémorial dans le cimetière et utilisez le calice dessus. Retournez dans le vieux quartier et allez vers les quais. Dirigez-vous vers le sud-ouest sur les pontons. Utilisez la patte sur le mémorial du premier débarquement. Rendez-vous maintenant à Stonemarket et allez au nord-ouest près du clocher. Placez la couronne près de la porte du clocher. Enfin, allez dans le quartier sud, à la fontaine près de la résidence de Garrett Placez l'œil sur la fontaine pour détruire Gamall et finir ainsi le jeu.

LE MOT DE LA FIN

Contrairement à Deus Ex 3, Spector n'a pas encore parlé du prochain épisode de la série Thief (Dark Project dans nos contrées). Gageons qu'une suite sera bientôt annoncée ou que des outils seront donnés à la communauté afin que des nouvelles cartes prolongent la durée de vie de Thief 3.

